こだわりユーザー御用達！

平成11年4月1日発行
第2巻第1号通巻第2号

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/

GAME of 1998

年間ゲームランキング
ベスト200を大発表！

美食倶楽部
ギャルゲー専科
恋愛だけじゃ物足りない、
マイナーギャルゲー大特集

NICE GAMES

発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ Vol. 2
こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌
1999 SPRING


最近のゲームは
超
ムズカシーッ
GAME OVER
Oh!No!
Crazy!!
……そうだ……
プロアクションリプレイを使おう！
攻略本数冊分の手頃価格
ゲーム機のウラにあるさしこみ口にセットするだけ！
Yeah!
スイッチオンでいきなりレベルMAXだったり・・・
無敵やお金MAX、かくしキャラ&コースいろいろできちゃう！
Great!
HIGH TECH OPTION SERIES
NEW
ゲーム攻略ナビゲーター
あのプロアクションリプレイがお手頃価格になって新登場！
PS用 定価￥5.800
SS用 定価￥5.800
GB用 定価￥4.800
N64用 定価￥5.800
●カラー対応
●人気ソフト「ゼルダの伝説」「FZERO」「ヨッシーストーリー」等を新たに収録
ゲーム機とカセットの間に本体をセットする！
PS用
GB用
N64用
SS用
POWER ON
画面のメニューからやりたい事を選ぶだけ！
プロアクションリプレイ2
メインメニュー
ゲーム スタート
コード セレクト
メモリーマネージャー
CDエクスプローラー
カラット プロアクションリプレイ
ゲームスタート
ナイゾウコード
コードサーチ
コードニュウリョク
カートリッジメモリーヲケス
プロアクションリプレイ ライト
ゲーム スタート
コード セレクト
メモリーマネージャー
プロアクションリプレイ2
ゲーム スタート
コード セレクト
クレジット
隠れコース・マシン レースゲームなどで100%遊び尽くせる！
パラメータMAX RPGやシミュレーション強さやお金を最大にできる！
隠れキャラ 雑誌情報に載ってないような隠れキャラもGET！
無敵化 シューティングやアクションで楽勝クリアできる！
隠れアイテム RPG、アクションゲームなどで攻略しやすくなる！
無限弾数 制限のあるアイテムや弾を無限に使えて気分最高！
攻略ナビのプロバージョン！
プロアクションリプレイ3
新発売！
定価￥9,800
通販のお申込みは
0120-77-1756
受付：月～日曜（祭日も可）
9：00～20：00
★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム（ヤマト便）
注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料：手数料はお客様負担になります。
返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。
有限会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL：03-5688-4654 FAX：03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL：03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

こだわりユーザー御用達！　発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ Vol.2

NICE GAMES

第一特集 GAME of 1998



第二特集 美食倶楽部 ギャルゲー専科



本文中での略語表記　プレイステーション…PS　セガサターン…SS
NINTENDO64…N64　ドリームキャスト…DC

10位	**編集長に長女誕生** 編集部内唯一の既婚者、さらに唯一のパパになる。某編集部員の誕生日と出産予定日が一緒だったのだが、それを告げた時の複雑な表情は忘れられない。
11位	**ＳＦＣジュニア発売** ＦＣに続き、ＳＦＣも小さくなって新発売。ニンテンドウパワーもあるし、何よりＳＦＣのソフト資産をこのまま埋もれさせてしまうのはもったいない、というところか。
12位	**家庭用初の本格音声認識ゲーム登場** その名も「ぴかちゅうげんきでちゅう」。ＴＶに向って語りかけるのと、ゲーセンでＤＤＲをするの、どちらが恥かしい？
13位	**受注生産のみのソフト登場** SSの「BLACK／MATRIX」が、受注生産のみという異色の形態で発売。その話題性かゲーム本編の出来か、発売当初は中古でかなりの高値がついていた。結局は秋に再版。
14位	**ドリームキャストは夢を運ぶか？** ライバル機・PSに先駆けて、SSの後継機DCがついに発売。あとはソフトの充実が望まれるところ。
15位	**コンパイル和議申請** 「がんばれコンパイル！」として「ぷよまん」がずいぶん売れたとか。そういえば、「ぷよまん本舗」というお店もあったような…。
16位	**ゲームボーイポケットカメラ発売** ゲームボーイにカメラが登場。携帯ゲーム機の利点を活かしたオプションだが、さすがに普通のカメラ並の画像は期待できない。あたりまえか。
17位	**ポケットピカチュウ発売** 編集部内でも大はやり。ほとんどの人間が途中で飽きる中、唯一92万歩まで頑張った編集部員は温泉でそれを失くした。
18位	**オトゲーが街を席捲** 家庭用では「パラッパラッパー」「バストアムーブ」などに始まった「オトゲー」。ゲームセンターではついにギターやドラムまで登場。そのうちボーカルが出ると思うが、どうか。
19位	**あのゼルダがついに発売** ＦＣ時代から綿々と続く「ゼルダの伝説」シリーズの最新作がようやく発売。これを目当てに64を購入したオールドゲーマーも多いらしい。
20位	**編集部内「パネポン」大ブレイク** 98年、編集部で一番流行ったゲームは、ＰＳでもＳＳでもなく、ニンテンドウパワーで書き換えた「パネルでポン」。やはりゲームは新しさじゃないのだ。

1998年に発売されたゲームソフトの、売り上げ本数ベスト200を一挙に掲載！　気になるあのソフトは、そしてあなたのお気に入りの1本は、何位にランクインしているだろうか!?

そしてソフト紹介では、編集部がランキングに囚われず9本を厳選し、その魅力を語りつくす。

1998年の隠れた名作を発掘しよう！

編集部がつけた勝手なランキングでお送りする1998年ゲーム業界トピックスベスト20。これでじっくり去年を振り返ってみよう。

1位	**湯川専務のCMが最優秀テレビCM賞に** 一躍時の人となった湯川専務。世間のユーザーの間では、セガの社長は知らなくても専務の名前は知っているという現象が。
2位	**バンダイ、ピピンから撤退** ついにというかようやくというか、とにかく撤退。しかし後に、「ワンダースワン」をピピンの後継機と考えている、という発言も飛び出す。大丈夫か。
3位	**史上初の初回特典わりばし** 初回特典といえば、グッズがつきものだが、割り箸というのは初めて聞いた。「炎の料理人　クッキングファイター好」の話。
4位	**ナイゲー創刊、イキナリ発売延期** 新作ソフトのゲーム誌ではなく、コダワリの一本をお届けしようというコンセプトで創刊した本誌。発売日にはこだわらないらしい。
5位	**違法中古撲滅キャンペーン始まる** 「NO　RESALE」のマークも勇ましく、中古ソフト撲滅キャンペーンを展開。今やメーカー、小売店との泥沼訴訟合戦と化しているような…。ともかくユーザーを置き去りにはして欲しくない今日この頃。
6位	**男の夢が花道を行く！** 漢のゲーム登場。デコトラという非常に限られたものを題材にしたため、一部に大変ウケる。同メーカーから「猫侍」というソフトも発売中。どうやらこの路線で行くらしい。
7位	**怒涛の携帯型ゲーム機発売ラッシュ** ゲームボーイカラーを筆頭に、猫も杓子も携帯ゲーム機。来年の今頃は、どのハードが一番普及しているんだろうか。
8位	**柳の下にドジョウは何匹？** 「超クソゲー」に始まった、一連の「クソゲー」本ブーム。それに乗ったわけでもないが、「クソゲー」ならぬ「バカゲー」本、「美食倶楽部バカゲー専科」を発売。
9位	**64DD発売延期** 64ＤＤを発売する前に64の後継機が出ちゃうんじゃないか、なんて噂も流れる始末。早いとこ出して欲しいもんだ。

GAME of 1998

1998 TOP 200 SALES RANKING

98年の顔となるソフトは!?

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	PS	バイオハザード2	カプコン	ADV	98/1/29	6,800	1,899,766
2	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	1,590,638
3	PS	グランツーリスモ	SCE	SPT	97/12/23	5,800	1,375,719
4	GB	ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	1,262,122
5	PS	鉄拳 3	ナムコ	格闘	98/3/26	5,800	1,102,932
6	GB	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	ETC	98/12/17	4,300	1,054,860
7	N64	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	ACT	98/11/21	6,800	972,633
8	PS	パラサイト・イヴ	スクウェア	RPG	98/3/29	6,800	929,199
9	PS	ゼノギアス	スクウェア	RPG	98/2/11	6,800	789,472
10	PS	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!! 世界一周～	SCE	ACT	98/12/23	4,800	770,644
11	PS	XI [sai]	SCE	PZL	98/6/18	4,800	748,083
12	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98	コナミ	SPT	98/5/28	5,800	744,194
13	PS	R4-RIDGE RACER TYPE4- (ジョグコン同梱版を含む)	ナムコ	SPT	98/12/3	5,800	671,910
14	PS	メタルギア ソリッド (プレミアム版を含む)	コナミ	ACT	98/9/3	5,800	647,991
15	PS	SDガンダムG GENERATION	バンダイ	SLG	98/8/6	6,800	641,567
16	PS	実況パワフルプロ野球'98 開幕版	コナミ	SPT	98/7/23	5,800	639,203
17	PS	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	RPG	98/7/16	6,800	633,407
18	PS	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	RPG	98/7/30	6,800	604,664
19	PS	ビートマニア	コナミ	ACT	98/10/1	5,800	573,848
20	SS	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SLG	98/4/23	6,800	529,505

データ提供 ©Media Create （集計期間は97／12／29～99／1／3）

GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	N64	ポケモンスタジアム	任天堂	ETC	98/8/1	6,800	517,677
22	SS	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	ADV	98/4/4	6,800	513,655
23	PS	みんなのGOLF	SCE	SPT	97/7/17	4,800	498,065
24	PS	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	RPG	97/12/23	6,800	468,455
25	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800	445,000
26	PS	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	RPG	98/12/23	6,800	442,052
27	PS	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	EAS	SPT	98/5/14	5,800	437,069
28	PS	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	RPG	98/12/17	5,800	411,123
29	PS	桃太郎電鉄7	ハドソン	TBL	97/12/23	5,800	404,381
30	PS	電車でGO！	タイトー	SLG	97/12/18	5,800	395,959
31	PS	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～	SCE	ACT	97/12/18	5,800	381,539
32	PS	ワールドスタジアム2	ナムコ	SPT	98/4/29	5,800	380,741
33	PS	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	RPG	98/12/23	5,800	378,384
34	PS	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	RPG	97/12/23	5,800	371,364
35	PS	爆走！ デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	SPT	98/6/25	5,800	369,883
36	PS	レガイア伝説	SCE	RPG	98/10/29	5,800	364,354
37	N64	マリオパーティ	任天堂	TBL	98/12/18	5,800	353,126
38	PS	ストリートファイターZERO3	カプコン	格闘	98/12/23	5,800	352,692
39	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500	349,232
40	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	330,197
41	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	326,636
42	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 The 麻雀	CP	TBL	98/10/22	1,500	324,324
43	PS	ビートマニア APPEND 3rd MIX	コナミ	ACT	98/12/23	2,800	295,412
44	PS	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	ADV	98/12/3	4,800	283,939
45	PS	ダブルキャスト	SCE	ADV	98/6/25	4,800	281,575
46	DC	バーチャファイター3tb	セガ	格闘	98/11/27	5,800	276,405
47	PS	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	STG	98/12/17	6,800	274,924
48	N64	ヨッシーストーリー	任天堂	ACT	97/12/21	6,800	267,694
49	PS	エアガイツ	スクウェア	格闘	98/12/17	5,800	265,471
50	PS	バイオハザード2 デュアルショックVer.	カプコン	ADV	98/8/6	4,800	262,614
51	SS	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SLG	98/1/22	7,500	261,299
52	DC	ソニックアドベンチャー	セガ	ACT	98/12/23	5,800	258,338
53	PS	Bust A Move Dance&Rhythm Action	エニックス	ACT	98/1/29	5,800	257,756
54	SS	プロ野球チームもつくろう！	セガ	SLG	98/2/19	5,800	249,768
55	PS	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル	コナミ	TBL	98/7/23	5,800	248,258
56	PS	ポポローグ	SCE	RPG	98/11/26	5,800	242,999
57	PS	チョロQ 3	タカラ	SPT	98/2/19	5,800	235,344
58	SS	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ	SLG	98/4/9	6,800	234,757
59	PS	立体忍者活劇 天誅	SME	ACT	98/2/26	5,800	232,786
60	GB	ゲームで発見!! たまごっちオスっちとメスっち	バンダイ	SLG	98/1/15	4,286	231,308

ジャンルについて

ACT ………アクション
ADV ………アドベンチャー
PZL ………パズル
RPG ………ロールプレイング
SLG ………シミュレーション
SPT ………スポーツ
STG ………シューティング
TBL ………テーブル
格闘 ………格闘
ETC ………その他

ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

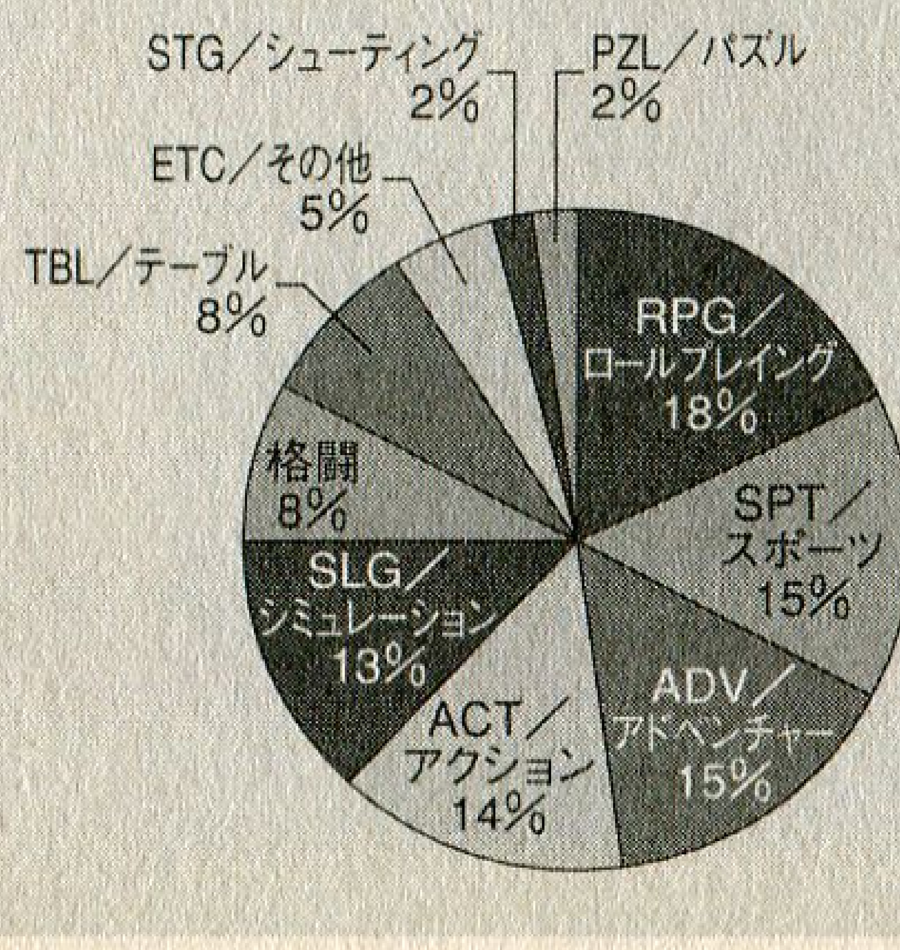
	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
61	PS	私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	98/7/30	6,800	231,161
62	PS	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	TBL	98/9/23	5,800	228,964
63	PS	I.Q.FINAL	SCE	PZL	98/12/23	4,800	219,261
64	N64	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	ACT	98/12/6	6,800	215,164
65	PS	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SLG	98/12/10	6,800	212,969
66	PS	パラッパラッパー(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/7/9	2,800	210,021
67	PS	FORMULA1 '97	SCE	SPT	98/1/15	5,800	205,767
68	PS	コンビネーションプロサッカー Jリーグの監督になって世界を目指せ!	アクセラ	SLG	98/6/18	5,800	204,498
69	PS	桃太郎伝説	ハドソン	RPG	98/12/23	5,800	204,126
70	N64	実況パワフルプロ野球5	コナミ	SPT	98/3/26	7,800	199,899
71	PS	ブシドーブレード弐	スクウェア	格闘	98/3/12	5,800	198,586
72	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルバージョン～	コナミ	SPT	98/11/12	4,800	195,939
73	PS	モンスターファーム	テクモ	SLG	97/7/24	5,800	193,249
74	PS	影牢～刻命館真章～	テクモ	SLG	98/7/23	5,800	188,640
75	PS	ボンバーマンワールド	ハドソン	ACT	98/1/29	5,800	187,102
76	PS	新日本プロレスリング闘魂烈伝3(限定版を含む)	トミー	SPT	98/3/26	6,800	185,552
77	PS	るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-十勇士陰謀編	SCE	RPG	97/12/18	5,800	180,106
78	PS	ハイパー オリンピック イン ナガノ	コナミ	SPT	97/12/18	5,800	178,865
79	PS	季節を抱きしめて	SCE	ADV	98/7/23	4,800	176,720
80	PS	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/5/28	5,800	174,008
81	PS	ガンバァール	ナムコ	STG	98/8/6	5,800	169,728
82	PS	川のぬし釣り～秘境を求めて～	VIS	RPG	98/8/20	4,800	168,973
83	PS	トゥームレイダー2	VIS	ADV	98/1/22	5,800	167,695
84	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500	167,419
85	PS	ファイナルファンタジーVII インターナショナル	スクウェア	RPG	97/10/2	6,800	165,742
86	PS	三國志VI	コーエー	SLG	98/10/8	9,800	162,810
87	PS	パイロットになろう!	VIS	SLG	98/9/23	5,800	159,010
88	SS	日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～	エニックス	RPG	98/6/25	6,800	158,371
89	PS	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.3～	日本シスコン	TBL	98/8/6	6,800	156,451
90	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	ACT	98/12/12	3,500	155,450
91	GB	ゲームで発見!! たまごっち2	バンダイ	SLG	97/10/17	4,286	151,674
92	SS	ヴァンパイアセイヴァー(拡張RAM同梱版を含む)	カプコン	格闘	98/4/16	7,800	151,007
93	PS	リベログランデ	ナムコ	SPT	98/11/26	5,800	150,026
94	PS	ウイニングポスト3	コーエー	SLG	98/2/26	6,800	146,571
95	SS	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97(限定版を含む)	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/3/26	5,800	146,318
96	SS	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	STG	98/3/26	5,800	145,700
97	PS	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/10/8	2,800	144,671
98	PS	スマッシュコート2	ナムコ	SPT	98/11/12	5,800	143,153
99	PS	DX人生ゲームII(ザ・ベスト・フォー・ファミリー)	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	141,418
100	N64	ディディーコングレーシング	任天堂	SPT	97/11/21	6,800	140,861

GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
101	SS	慟哭そして…	データイースト	ADV	98/2/26	6,800
102	PS	ファイナルファンタジーV	スクウェア	RPG	98/3/19	4,800
103	SS	新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド～	セガ	ADV	98/3/26	6,800
104	PS	実況パワフルプロ野球'98 決定版	コナミ	SPT	98/12/23	4,800
105	PS	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.	カプコン	ADV	98/8/6	3,800
106	SS	EVE The Lost One	イマディオ	ADV	98/3/12	7,800
107	PS	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	ADV	98/3/12	5,800
108	PS	98 甲子園	魔法	SLG	98/6/18	5,800
109	PS	双界儀	スクウェア	ADV	98/5/28	6,800
110	PS	峠MAX2	アトラス	SPT	98/9/17	5,800
111	PS	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING E	格闘	98/11/26	5,800
112	PS	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	講談社	ADV	98/3/26	6,800
113	PS	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	カプコン	格闘	98/2/26	5,800
114	SS	ルナ2 エターナルブルー	角川書店	RPG	98/7/23	6,800
115	PS	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	RPG	98/12/17	5,800
116	SS	MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER(拡張RAM同梱版を含む)	カプコン	格闘	98/10/22	7,800
117	PS	ドカポン！ 怒りの鉄剣	AAE	TBL	98/11/5	5,800
118	PS	REBUS	アトラス	SLG	98/3/26	5,800
119	PS	封神演義	コーエー	SLG	98/9/10	6,800
120	PS	玉繭物語	元気	RPG	98/12/3	5,800
121	PS	クラッシュ・バンディクー(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/5/28	2,800
122	N64	F-ZERO X	任天堂	SPT	98/7/14	5,800
123	PS	I.Q～インテリジェントキューブ～(PS・ザ・ベスト)	SCE	PZL	98/7/9	2,800
124	PS	Project-V6	GE	SLG	98/2/26	5,800
125	PS	ボンバーマン	ハドソン	ACT	98/12/10	5,800
126	PS	名探偵コナン	バンダイ	ADV	98/11/19	5,800
127	GB	名探偵コナン 疑惑の豪華列車	バンダイ	ADV	98/8/7	3,980
128	GB	メダロット クワガタバージョン	イマジニア	RPG	97/11/28	3,980
129	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 The 将棋	CP	TBL	98/10/22	1,500
130	SS	プロ野球グレイティストナイン'98	セガ	SPT	98/3/26	5,800
131	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	SPT	98/12/3	5,800
132	GB	メダロット カブトバージョン	イマジニア	RPG	97/11/28	3,980
133	PS	サンパギータ	SCE	ADV	98/10/15	4,800
134	PS	RPGツクール3	アスキー	ETC	97/11/27	6,800

ジャンル別シェア

200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。

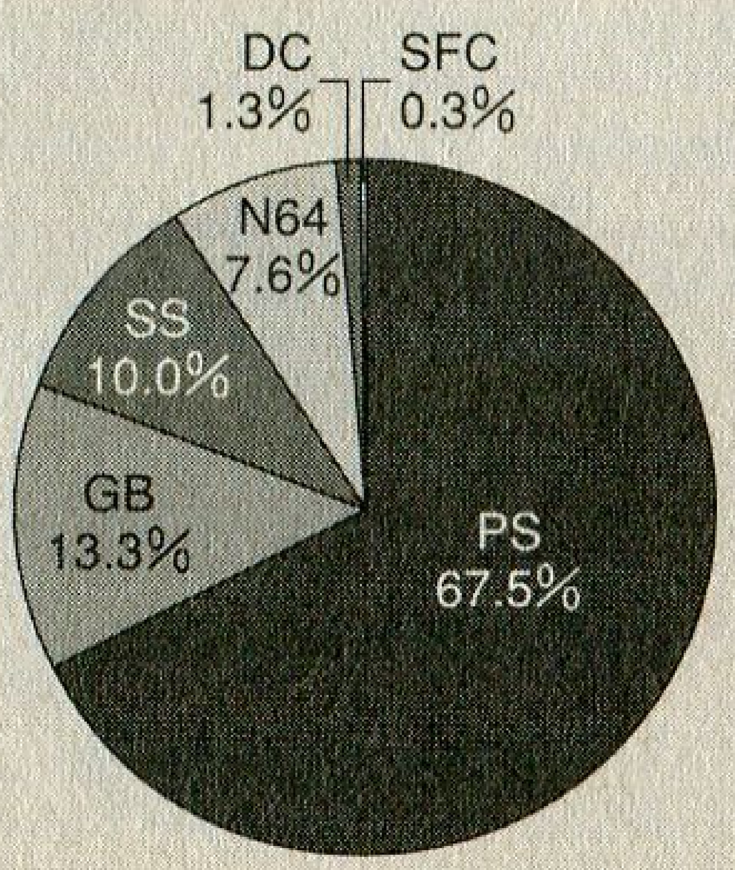


1位	RPG／ロールプレイング	18.5%
2位	SPT／スポーツ	16.0%
3位	ADV／アドベンチャー	14.5%
4位	ACT／アクション	14.0%
5位	SLG／シミュレーション	13.0%
6位	格闘	8.0%
7位	TBL／テーブル	7.5%
8位	ETC／その他	4.5%
9位	STG／シューティング PZL／パズル	2.0%

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
135	PS	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	ADV	98/4/16	6,800
136	SS	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル	SLG	98/10/8	7,200
137	SS	DEEP FEAR	セガ	ADV	98/7/16	6,800
138	PS	DEAD OR ALIVE	テクモ	格闘	98/3/12	5,800
139	SS	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド	SLG	98/3/12	6,800
140	SS	AZEL-パンツァードラグーンRPG	セガ	RPG	98/1/29	6,800
141	N64	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	コナミ	SPT	98/6/4	7,800
142	SFC	星のカービィ3	任天堂	ACT	98/3/27	4,800
143	SS	ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～	メサイヤ	SLG	98/6/18	6,300
144	PS	ポケットファイター	カプコン	格闘	98/6/11	5,800
145	SS	ワールドカップ'98 フランス～Road to Win～	セガ	SPT	98/6/11	5,800
146	SS	ウィンターヒート	セガ	SPT	98/2/5	5,800
147	SS	街	チュンソフト	ADV	98/1/22	5,800
148	GB	パワプロGB	コナミ	SPT	98/3/26	3,980
149	SS	サクラ大戦(サターンコレクション)	セガ	ADV	98/2/11	2,800
150	PS	がんばれゴエモン 来るなら恋! 綾繁一家の黒い影	コナミ	ACT	98/12/23	5,800
151	SS	スレイヤーズろいやる2	角川書店	ADV	98/9/3	6,800
152	PS	サウザンドアームズ	アトラス	RPG	98/12/17	6,800
153	N64	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ハドソン	ACT	98/4/30	6,800
154	PS	OPTION チューニングカーバトル	エム・ティー・オー	SPT	98/1/15	5,800
155	PS	STOLEN SONG (Vピック同梱版を含む)	SCE	ACT	98/5/21	5,800
156	PS	ZERO PILOT～銀翼の戦士～	SCE	STG	98/3/12	5,800
157	PS	仮面ライダー	バンダイ	格闘	98/10/1	5,800
158	GB	もんすたあ★レース	コーエー	RPG	98/3/6	3,980
159	N64	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	ACT	98/12/23	7,800
160	SS	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	ADV	98/9/23	6,800
161	PS	牌神2(コンビニ専用)	スクウェア	TBL	98/3/26	5,800
162	SS	ドラゴンフォースII～神去りし大地に～	セガ	SLG	98/4/2	5,800
163	PS	さくま式人生ゲーム	タカラ	TBL	98/12/10	5,800
164	PS	音楽ツクールかなでーる2	アスキー	ETC	98/3/12	5,800
165	PS	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	Spike	SPT	98/1/8	5,800
166	PS	エクソダスギルティー(限定版を含む)	イマディオ	ADV	98/11/26	5,800
167	PS	シミュレーションRPGツクール	アスキー	ETC	98/9/17	5,800
168	SS	BLACK/MATRIX	NECインターチャネル	RPG	98/8/27	6,800

機種別シェア

1位	プレイステーション/PS	67.5%
2位	ゲームボーイ/GB	13.3%
3位	サターン/SS	10.0%
4位	ニンテンドウ64/N64	7.6%
5位	ドリームキャスト/DC	1.3%
6位	スーパーファミコン/SFC	0.3%



200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。

GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
169	SS	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	セガ	SLG	98/4/29	4,800
170	PS	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	RPG	98/5/28	6,800
171	PS	COOL BOARDERS 3	ウェッブシステム	SPT	98/11/26	5,800
172	PS	スレイヤーズろいやる	角川書店	RPG	98/6/25	5,800
173	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.6 The 花札	CP	TBL	98/11/19	1,500
174	PS	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	ADV	98/11/26	6,800
175	DC	GODZILLA GENERATIONS	セガ	ACT	98/11/27	5,800
176	N64	チョロQ 64	タカラ	SPT	98/7/17	6,800
177	PS	テイルコンチェルト	バンダイ	ACT	98/4/16	5,800
178	SS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ	ETC	98/10/8	2,800
179	SS	セガワールドサッカー'98	セガ	SPT	98/3/5	5,800
180	PS	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	ADV	98/7/23	6,800
181	PS	エコーナイト	フロム・ソフト・ウェア	ADV	98/8/13	5,800
182	PS	Dance！ Dance！ Dance！	コナミ	ACT	98/12/3	5,800
183	PS	Parlor！ PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	TBL	98/11/12	5,200
184	PS	DIABLO	EAS	RPG	98/7/9	5,800
185	GB	桃太郎電鉄jr.全国ラーメンめぐりの巻	ハドソン	TBL	98/7/31	3,980
186	SS	バーチャコールS（限定版を含む）	キッド	ADV	98/10/29	6,300
187	SFC	ロックマン＆フォルテ	カプコン	ACT	98/4/24	5,800
188	SS	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	RPG	98/9/23	4,800
189	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 The リバーシ	CP	TBL	98/10/22	1,500
190	GB	海のぬし釣り2	VIS	RPG	98/7/10	3,600
191	SS	バーニングレンジャー	セガ	ACT	98/2/26	6,800
192	GB	テトリスDX	任天堂	PZL	98/10/21	3,500
193	SS	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 <お買い得セット>	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/3/26	7,800
194	PS	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA（限定版を含む）	タカラ	SLG	98/12/17	6,800
195	SS	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-（限定版を含む）	キッド	SLG	98/1/15	6,800
196	PS	FIFA WORLD CUP 98～フランス総集編～	EAS	SPT	98/11/5	5,800
197	GB	大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	ハドソン	ETC	98/3/5	3,980
198	N64	ぬし釣り64	VIS	RPG	98/11/27	6,800
199	PS	御神楽少女探偵団	ヒューマン	ADV	98/9/17	6,800
200	PS	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	RPG	98/10/22	6,800

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	SCE セガ	19本
3位	コナミ	18本
4位	任天堂	16本
5位	スクウェア	11本
6位	カプコン バンダイ	10本
8位	ナムコ	8本
9位	ハドソン	7本
10位	エニックス	6本

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	スクウェア
4位	カプコン
5位	ナムコ
6位	セガ
7位	エニックス
8位	バンダイ
9位	SCE
10位	ハドソン

重厚な伝奇物語の良質ＳＬＧ

東京魔人学園剣風帖



機種：PS　メーカー：アスミック・エース・エンタテインメント
ジャンル：SLG　発売日：98・6・18　価格：6800円

ここに注目 17人もいる仲間キャラとの会話に注目。豊富なメッセージが用意されていて飽きないぞ。

「ＡＤＶ＋ＳＬＧ」という、最近流行のゲームジャンルの本作。のめり込みやすいＴＶドラマ的構成のストーリー展開と丁寧な作りのゲームシステムを持った、98年ＳＬＧの良作なのだ。

陰と陽のジュブナイル

一九九八年、東京…
その地に脈打つひそかなる強大な力、《龍脈》。
乱れ、活性化する龍脈に呼応するかのように《力》に目醒める者たち…。
ある者はさらなる龍の力を求め、またある者は手にした力で信じる道を進み、そしてまたある者は、いまだ己の力を知らず…。
いま、一人の少年がその東京に転校してきたことから、物語は幕を開ける。
陰と陽とが交錯する東京・新宿。少年が足を踏み入れる学園の名は真神…通称『魔人学園』。

何かと新ハードの情報ばかりが先行し、話題になったソフトといえば過去の名作シリーズの続編や関連作ばかり、といった印象が強かった98年…。
『ダブルキャスト』と『爆走デコトラ伝説』という両極端(?)のヒット作にも挟まれて、前評判もなくヒッソリと発売されたこのソフト。
当初は出荷数も少なく、あまり話題にもならなかったのだが、一部の雑誌のレビュー記事で絶賛されていたのをきっかけに購入したユーザーたちは、数時間プレイしただけで口々にこう言い始めた。
「…このゲームは、最高だ」

あくまでも「ゲーム的」なゲーム

「4つの顔持つ蛇の輝ける輪よ、私たちに守護を…」
この『東京魔人学園剣風帖（以下、魔人）』は、アドベンチャー形式で進行するストーリーの要所要所に、タクティカルコンバットのＲＰＧ風シミュレーションが挿入されるという、「硬派なサクラ大戦」といった印象のソフトだ。
ポリゴンもない。アニメムービーもない。誰もが知っているような一流声優を起用しているわけでもない。一見するとありふれたゲームのようにしか見えない。
だが本作は、プレイした者の心の奥に間違いなく《何か》を残す、希有なソフトなのだ。
「死なせたりせえへん。もう…大事なもん失うんわ、ゴメンや」
幅広く、かつ他のソフトとは一風変わったユーザー層から支持をうけている本作。その支持層のま

ず一つ目が、学生時代に菊地秀行や夢枕獏などを読んで過ごした、やや高齢の伝奇ファン層だろう。
　風水や陰陽道、鬼や発剄などを扱ったフィクション作品のことを「伝奇もの」と呼ぶ。乱暴な言い方をすれば、東洋オカルト思想をモチーフにしたハードファンタジーといったところか。
　『魔人』は、従来のソフトではほとんど類を見ないこのジャンルを、学園ジュブナイルと融合させることにより、ゲームとして取り込むことに成功したのだ。
　主人公たちは、他人にはない不思議な《力》を持っている。だが同時に彼らは普通の高校生でもある。《力》ゆえに迷い、《力》ゆえに傷つき、《力》ゆえに惹かれあい、《力》ゆえに闘う。
　そんな若き主人公たちの姿は、ともすれば現実離れした超人が活躍するだけになりがちな伝奇世界に、プレイヤーを無理なく感情移入させてくれることだろう。


ＡＤＶパート時の画面。８種類もの感情、態度を選ぶことができる。好感度に影響するので選択は慎重に。

強烈な存在感を放つキャラクターたち

「お前は、友を裏切ってしまったことは、あるか…？」

　本作が、単なるマイナージャンルの秀作にとどまらなかった理由は、ひとえに魅力的なキャラクターたちのおかげだと思われる。
　導入部から主人公と行動を共にする蓬莱寺京一（ほうらいじ・きょういち）は、一見軽薄に見えるが仲間思いの熱血漢。何かと主人公の世話を焼いてくれる。
　某恋愛ＳＬＧのように、校門で待ち伏せして主人公を寄り道に誘うシーンなどは、女性ファンにはたまらない…かもしれない。
　同じく同級生で弓道部の桜井小蒔（さくらい・こまき）は、一人称が「ボク」というボーイッシュな少女で、正統派ヒロイン美里葵（みさと・あおい）と男性ユーザーの人気を二分している。
　やや堅物な面もあるが、常に仲間に気を回す、頼りがいのあるレスリング部主将の醍醐雄矢（だいご・ゆうや）も、物語には欠かせないキャラクターだ。
　これら4人の主要キャラに加え、ストーリーが進むにつれ続々と加わっていく21人もの仲間たちも、看護婦のタマゴ・陰陽師の末裔・現役女子高生アイドル・双子の巫女など個性派ぞろい。ユーザーの間では一人一人に熱烈なファンがついているほど。
　本作は、1〜2時間程度で終わるシナリオを一話とし、それが二十数話で完結するというＴＶドラマのような造りになっているのだが、各話の間のインターバルモードでは、仲間一人一人に対して、部活などでパラメータを上げたり、簡単な会話をして好感度を上げたりといったスケジュールを指定することができる。こう聞くと単純な作業のように思えるかもしれないが、人間臭い仲間たちにどんどん愛着が湧いてくるだろうことは間違いない。

「ドントウォーリィ！　葵オネーチャンはマリィが護るからね」

　仲間たちとの好感度は、もちろんシナリオ中の会話でも上下する。そのシステムも少し変わっていて面白い。主人公のセリフというものは全く表示されず、コントローラーの各ボタンに対応した「怒」「友」「悩」といった感情を入力することによって会話が進行するというものだ。この主人公は、顔グラフィックも用意されていないので、プレイヤーは自分の想像したイメージ通りに仲間たちと接することができる。こういったさりげない心配りとこだわりこそ、『魔人』の真骨頂だ。



旧校舎ダンジョンでの戦闘。地下100階以上になると敵はかなり手強い。その分、レアアイテム入手頻度もアップ。

もちろん好感度は戦闘時の能力を左右するので、会話をおろそかにしてはいけない（好感度上昇のための感情選択も、難しすぎず易しすぎず、実に絶妙なバランスである）。

「親切さ」を追求したシステム

　三つ目の要素は、本格派のシミュレーションRPGとして、コアなゲームマニアたちをもうならせたゲームシステムだ。と言っても、斬新でアッと驚く画期的なシステム、というのとは少し違う。本作が追求しているのは、徹底したユーザーフレンドリー性だ。

　戦闘時、キャラクターは、1ターンに行動力を消費して移動や攻撃を行っていく。その際、移動範囲はもちろん、その時点で使用できる技とその効果範囲、さらには敵に与える予想ダメージや、その攻撃で相手が倒れるか否かまで一目でわかるような造りになっているのである。

　早い話が至れり尽くせり、いちいちマニュアルや技リストを参照しなくても簡単に戦闘を進められるわけだ。

　さらに、一部の攻撃技による数マス分の「吹き飛ばし」、攻撃の属性による相性や追加特殊効果など、細かく戦術を考えてプレイすれば、より楽に勝利することも可能。まさに初心者からマニアまで、である。

　また、アドベンチャー部分ではテキストを重視していて、あまり音声が入っていないぶん、戦闘時にはキャラクターたちがこれでもかというほど喋ってくれる。

　特に、数人のキャラが力を合わせて放つ《方陣技》の掛け声は、聞いているだけでも楽しい。

「飛水流の名にかけて、この地を乱す者は滅すまで…」

　さらに、工夫がなされているのはSLG部分だけではない。

　ストーリー上の分岐が多い上、キャラを仲間にするための条件もわりと厳しい本作では、何度もリセットしてやり直す、という場合も多い。そのため、メッセージはR1とR2ボタンを同時押しするだけで簡単にスキップできるようになっている。そればかりか、うっかり読み飛ばしてしまったメッセージや、もう一度読みたいセリフもさかのぼって読むことができる機能までついているのだ。

　ほかに、伝奇ものという性質上、難解な漢字も多いのだが、それらにはちゃんとフリガナがついているのも評価できる。

　システム的な欠陥というと、フォントが小さくて読みづらい場合があるのと、カーソルの反応がやや独特で慣れるまで違和感を感じる、といったぐらいしかない。そういう意味でも珍しいソフトだといえよう。

お遊びの要素も充実

　ここまでの文では、何やら堅苦しい雰囲気のゲームであるように感じられるかもしれない。

　確かに主軸となるストーリーはなかなか硬派なのだが、中には高校生らしく夏休みや修学旅行のイベントがあったりと、全体的なイメージはそう暗いものではない。

「練馬スピリッツ全開!!」

　正義のヒーロー戦隊コスモレンジャーを自称する紅井・黒崎・本郷といったキャラクターたちを始め、たまに織り込まれるユーモラスなメッセージのセンスもいい。

　新聞部員の同級生女子から、会話の選択次第でもらえる「真神新聞」、アイテム集めと経験値稼ぎ

のための無限ダンジョン「旧校舎」、仲間の1人である如月が店主を勤め、様々なアイテムや中身のわからない福袋などを買える「如月骨董品店」など、お遊び的な要素も充実している。

そして特筆すべきは、好感度によって発生する終盤の恋愛イベント。これはファンの間でも条件が厳しいことで有名で、誰でも最初のプレイではまず、ヒロインとは結ばれないという珍しいゲームになっている。

期待株のナイスゲーム

本当にこの『魔人』、褒めるのは簡単だが、公平なレビューとして欠点を指摘するのが実に難しい。強いて挙げるならば、後半、敵に比べて主人公たちが強くなりすぎてしまい、手慣れたゲーマーにとってはやや物足りなく感じてしまうことと、ストーリーの分岐のわりにエンディングの数が少ない（もっと入れたかったが容量が足りなかったのだそうだ）ことぐらいだろうか。

細かく見ていけばほかにもあるのだろうが、本作をプレイしたあとではそんな些細な欠点などどうでもよくなってしまうはずだ。特殊な設定のため敷居は高くなっているが、一度その敷居をまたいでしまうと、あまりの居心地の良さに抜け出せなくなってしまう…。これはそんなゲームである。

現在、小説やラジオドラマ、さまざまなファンブックなど、新たな展開を見せている『東京魔人学園』の世界。さらには、新たなエンディングや外伝などを収録した追加シナリオ集や、続編、ワンダースワンでのカードバトルゲームなども発売予定に挙がっている。

まずはこの『魔人』をぜひ一度、だまされたと思ってプレイしてみてほしい。



編成画面。ここでは各キャラと個別に会話ができる。様々な質問を投げかけてくるのだが、中には返答につまるものも。

制作者コメント

真神学園への転校をお待ちしてます

ジュブナイル伝奇──

本作品は、菊地秀行や夢枕獏などに代表される《伝奇もの》と「ねらわれた学園」や「謎の転校生」などに代表される《ジュブナイル（青春文学）》の要素を融合させた作品として創ったものです。人の心だけでなく、この世の森羅万象には、陽（ひかり）と陰（かげ）が存在します。《陽と陰のジュブナイル》というコピーが示すとおり、その二面性を軸に、現代東京を舞台に繰り広げられる高校生たちの友情と苦悩、そして宿命の物語としてゲームは進行していきます。そのテーマがちゃんと描けているかは、プレイされた方にしてもらうとして、少しでもその雰囲気が伝わればいいと思ってます。家庭用ゲーム機でのジャンルとしては、まだまだ馴染みが薄いかもしれませんが、この作品をきっかけに《伝奇もの》や《ジュブナイル》に興味をもって貰えたら、制作者として、こんなに嬉しいことはありません。最後に、プレイしてくれた方、ありがとうございました。この作品が、ここまで支持して貰えたのは、ユーザーの方たちの御陰だと思っています。まだの人も、真神学園への転校を御待ちしていますので（笑）。これからも暖かい声援をよろしく御願いします。

「東京魔人学園剣風帖」助監督　SHOUT!DESGINWORKS　斉藤力

最強のゲームメーカーを目指せ！

ザ・ゲームメーカー

売れ売れ100万本げっとだぜ！



機種：PS　メーカー：アクセラ　ジャンル：SLG
発売日：98・9・.23　価格：5800円

ここに注目 業界著名人と思われるキャラクターが多数登場するこのゲーム。夢の開発スタッフを揃える事も可能だぞ。

ゲーム制作をシミュレートした経営ゲーム？　いえいえ違います。これはゲームを作っている人たちの魂を感じさせてくれる、人間ドラマ・シミュレーションゲームなのです。

誤解されやすいタイトル？

昨年の秋に発売された「ザ・ゲームメーカー」。ナイゲーで紹介するくらいなのだから、当然おもしろくておもしろくて、もうたまらないゲームです。はい。しかし、文句なくおもしろいのですが、いまひとつ世間ではブレイクに至っていません。その理由を考えると、このゲームの面白さも見えてくる気がします。理由をあげてみると、「イラストがシブイ」、「経営シミュレーションに見える」、といったところでしょうか。

まず「イラストがシブイ」ですが、登場するキャラクターはうまくデフォルメされてはいるものの、実在しても違和感がないような格好をしています。キャラクターの性格と服装は妙にリアルでそれを見ているだけで楽しいのですが、いかんせん今時の派手なギャルゲーなどと比べるとインパクトが弱い。



明日の大ヒットを夢見て、ひたすら仕様書を運ぶ主人公。このアクションの操作感覚がとても気持ち良い。

次に「経営シミュレーションのように見える」ですが、パッケージには「人間ドラマ型育成シミュレーション」とあり、実際には経営シミュレーションとは全く異質な内容なのですが、誤解をまねくようなところがいくつかあります。まずタイトルの『ザ・ゲームメーカー』という名前が『ザ・ファミレス』とか『ザ・コンビニ』のような「もろ経営シミュレーションゲーム」と印象が同じこと。さらに『売れ売れ100万本げっとだぜ！』というサブタイトルも、いかにも〝売り上げしか考えないゲーム〟に聞こえる。また、ゲーム誌のレビュー等で「ぜんぜん現実と違う」や「プレイヤーはただ仕様書を運ぶだけ」などと書かれたのも痛いところ。

とまあ、さんざんなようですが、冒頭に書いたとおり、実際プレイしてみればそんなことは吹っとんでしまいます。所狭しと画面いっぱいに駆けまわるキャラクターたちは愛らしいし、ルールも理解しやすい。他のゲームでたとえるなら『ザ・コンビニ』ではなく『ポ

ケモン』。お金の勘定よりも、人を集めて、育成して、うまく使うのがメイン。「主人公、仕様書運ぶだけでなんにもできねーよ！」と言われてもイインデス！『ポケモン』でサトシ（主人公）が戦わないように、たつろうも働かん！さらに何もしないオーナーはオーキド博士だ！　ポケモン151匹ゲットだぜ！＝売れ売れ100万本ゲットだぜ！　だぜ！

後で紹介しますが、キャラクターも個性豊かで、シューティングゲームに強いプログラマー、3Dマスター、アセンブラ兄貴、根性ねえさんなどなど、スタッフを育て上げながら、最適な場面で、最適な装備で登場させていきます。スタッフ同士の相性も重要で、喫煙者は一まとめの部屋にしたり、AとBは一緒に使わないと働きが悪かったり。確実な働きをするスタッフもいれば、何をしているのかわからない怪人物もいる。それぞれ人間らしい個性があって、グングン成長していくスタッフもいれば、ゆっくり花を咲かせる者もいる。その上主人公をめぐる女たちの想いはホロリとくるし、嬉しくも切ない選択を迫られることもある。出会いの場や仲間になるなりゆきも様々で…。とまあ、とにかく人間くさいキャラクター達で、愛さずにはいられなくなる。

「ゲームって作ってる人たちがいるんだなぁ」と当たりまえだけど、見えなくなりがちなそんなことを感じさせてくれるのです。

もちろんキャラクター育成だけではなく、ゲーム制作も最高に面白い。ゲーム制作の流れを、うまーくデフォルメしているし、仕様書を書いて、スタッフの所へ大急ぎで走っていくのは、操作しているだけで楽しくなってしまう。レースゲームさながらに「オレ的最短ルート」を編み出さんと、スタッフの配置やゴミ箱の位置まで調整し、障害物に引っかかるギリギリを走り抜けていく快感は、なかなか味わえない感覚。

台詞の表示音も男女で異なるし、難しい業界用語の解説もわかりやすく作られている。本当に細かい点まで良くできている、と感じさせてくれるソフトなのです。

開発タイトル決定
ジャンルを決めて、ソフトタイトルを決定します。

▶

αバージョン開発
ゲームの基礎を固める作業で、基本仕様を扱う作業が多い。

▶

βバージョン開発
ゲームを具体的に仕上げていく作業で、より細かな作業が必要になる。

▶

Mバージョン開発
バランス調整など最終的にゲームを完成させる部分。

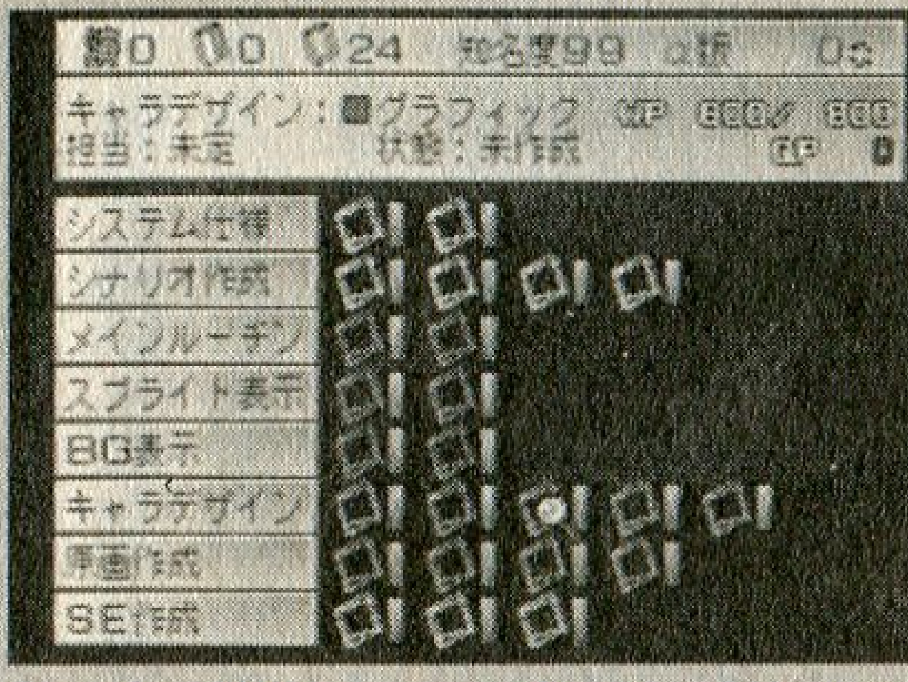
▶

ゲーム完成
完成したソフトの完成度・発売時期・会社の知名度によって売り上げが決定します。

ゲーム制作の流れ



仕様書を1つ完成させると、そのキャラクターに経験値が入る。作業時間はわりと余裕があるので、何度もやり直させてレベルアップを目指そう（現実の作業でやったら大変なことになりそうだけど…）。



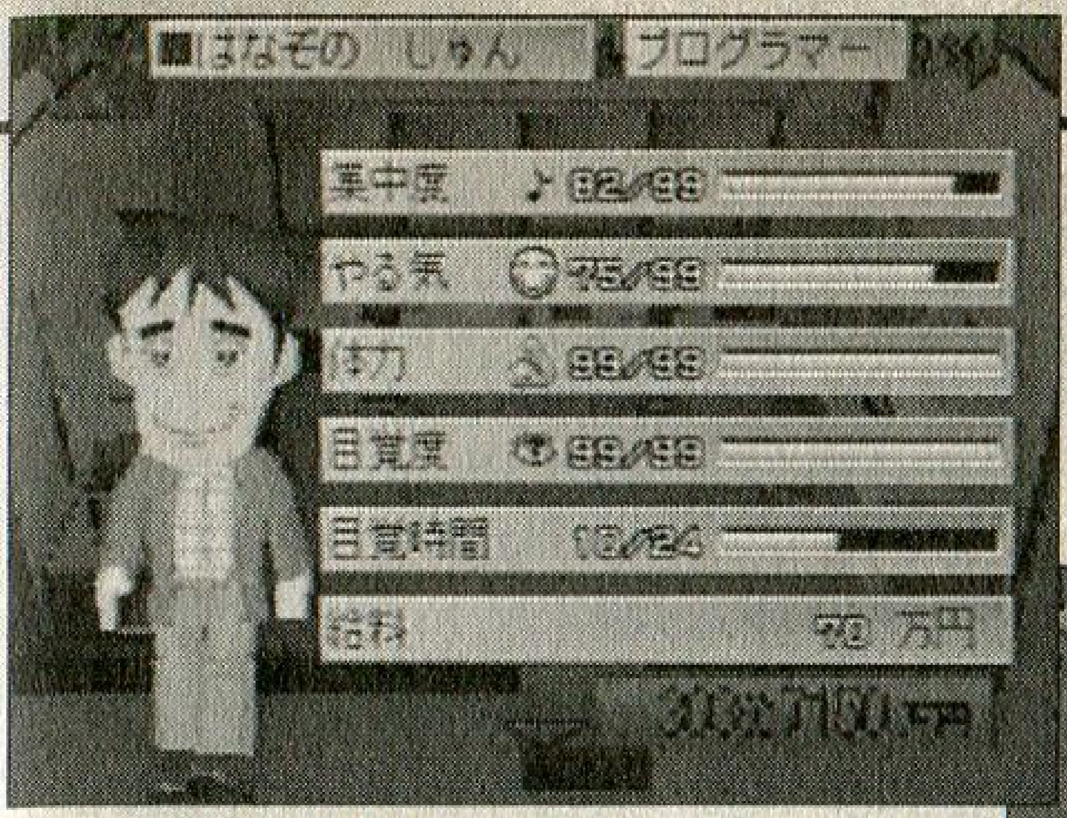
ゲームの規模によって仕様書の量は変わってくる。これをすべて完成させたらそのバージョンは完成だ。ちなみにこれは「学園恋愛ＳＬＧ」の仕様書リスト。これはかなりデカイ作業だぞ。



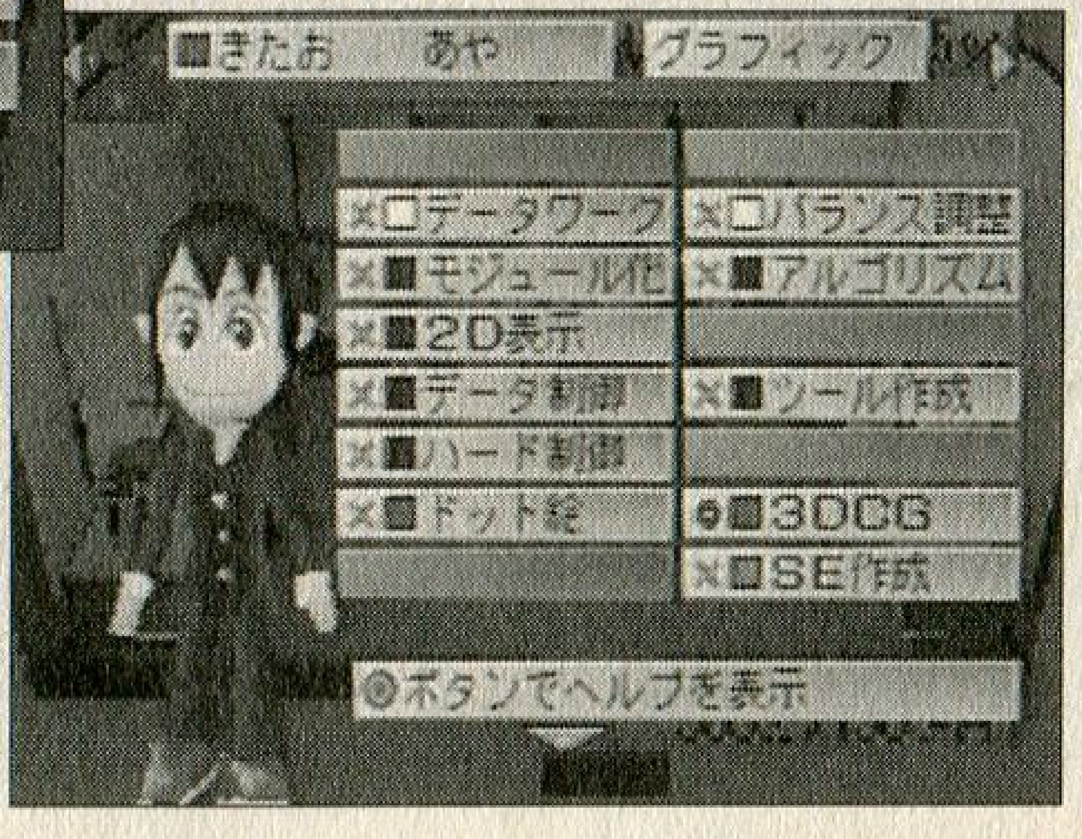
最初に、開発するジャンルを決める。ゲームが進むと作れるジャンルは増えていくのだ。かなり細かく設定されているので（RPGだけでも「オウンビュー」「サイドビュー」「リアルタイム」…と何種類もある）、かなりやり甲斐があるぞ。

ゲームを彩る愛すべきキャラクターたち

『ザ・ゲームメーカー』の最大の魅力は、個性豊かな21人の登場人物（スタッフ）たち。様々な想いを胸に主人公と共にメガヒットを目指す仲間たちだ。リーダーとなる主人公はスタッフを育てながら、制作するゲームに適したスタッフを起用していく。その中から特に個性的な人物をピックアップしてみた。



能力値以外にコンディションデータもある。体力がないと病気になりやすいし、やる気がないと仕事が遅くなる。集中力は作品のクオリティのかかわってくるので、特に注意しよう。



各職種ごとに「技術力」「センス」のパラメーターはもちろん、作業の得意不得意まで決められている。このキャラ（グラフィッカー）の場合は「3DCG」は得意だけど「ドット絵」は苦手、というかんじ。



いしだあきら

1人でなんでもこなせちゃう、ゲーム中随一のパワフルキャラ。そのかわりイザコザも多い。登場イベントからして、自分の会社でスタッフとケンカ別れして転がり込んでくるというキレぶり。でもそれほどゲームに対する姿勢が本気だってことが伝わってくる。「アノ人」がちょっぴり苦手なあなたも、好きになれるかも？ ただ給料は高いですが。



ほりいけかんじ

ゲーム業界の神様と呼ばれる人の1人。給料は高いものの、プランナーとしては最高のキャラクター。ストーリーものや思考型ゲームならおまかせです。なかなかスタッフに加わってくれる条件が厳しいものの、この人がいれば100万本どころか1000万本も狙えるすごい人。



ひろたでんか

ゲーム中で最もクセのあるキャラクターが彼。なんせ現場の作業は一切なーんにもしない！ でもアニメキャラクターなんかのゲーム化権をとってきたり、営業で売り上げを伸ばしたりと、会社の活躍の場を広げてくれるうれしい存在。「売れるためにはフックが肝心ですぞ」の台詞は実に「らしく」て良い！



くどうとうじ

初期メンバー3人のうちの1人。特別目立つ存在ではないが、どんなプログラムでも文句ひとつなく淡々とこなしてくれるいぶし銀的キャラクター。相性が悪いキャラクターの存在が気になるが、クセのある人物が多い中、タバコも吸わないし主人公にとっては頼りになる親友だ。



はらめぐみ

体が弱いのに、鬼のように働くグラフィッカー。以前は三つの仕事をかけもちしていたことも。しかしそれには、一つの理由がある。彼女には、どうしてもつくりたい、つくらねばならないゲームがある。泣かせるイベントを見た後は、彼女の夢をかなえたいという想いにかられる。



はなぞのじゅん

競馬ゲームと言えばこの人。孤独を愛す完璧主義者。そう聞くと少々つきあいにくそうだけど、育ってくれればプログラマーだけではなく、プランナーとしても活躍

イベントも盛りだくさん

『ザ・ゲームメーカー』では、現実のゲーム製作よろしく、トラブルから恋愛まで、様々なイベントが発生する。その中から特徴的なイベントをいくつか紹介しよう。

ゲームショウ

ゲーム業界には欠かせないのが新作ソフトの発表会。ゲーム中でもハリハリメッセで行われるゲームショウに出展すると入場者の反応でスタッフは一喜一憂。ショウで目をつけて、会社にやってくるスタッフもいます。

お引っ越し

はじめの仕事場は2部屋。狭いわけではないけど、タバコを吸う人や、1人での作業を好む人が増えてしまうと、ちょっと手狭に。会社の成長とともに、マンション、オフィス、ハイテクビルと引っ越しイベントが発生します。広くなるとうれしいけど、売り上げが悪くなると、最悪四畳半の部屋にまで落ちてゆくので、油断は禁物。

せつなさ炸裂恋愛イベント

恋愛、それはときめきの予感。というわけで、100万本達成が表のゲームならば、裏のゲームとも言えるのがこの恋愛イベント。いままで学生の恋愛ゲームは数あれど、社内恋愛というのはかなり新鮮。しかも主人公が一方的にアプローチするのではなく、女の子がドラマの主役になっていて、さりげに恋愛ゲームとしても出来がイイ！　恋愛ゲーム好きは必見。



女性主導で進む恋愛イベントは、従来のギャルゲーではあまりみられない展開。セリフもイイ味だしています。

してくれる。競馬ゲームで大ヒットを飛ばし、オーナーからごほうびに馬をプレゼントされるエンディングなんかもあって、ニヤリとさせてくれる。



なかじまひかる

プログラマー、プランナーの両方で非常に高い実力を備えた、スタープログラマー（最近こういう人いませんね）。彼がいればプログラムのクオリティで思い悩むことはない。ただ、たかやまぽんたと一緒に仕事をさせないと、今一つやる気が出ないご様子。



おかだはるお

「年2回夏と冬にはコミケで会社を休む」と言ったらわかってもらえるだろうか。そう彼こそおたく代表だ。しかし仕事が〝ツボ〟にはまったら（ようするにギャルゲー制作）もう誰にもとめられないほどの働きぶりで、仕事を次々と片付けるその姿は圧巻。



しみずさとる

彼はエスパーだ。当然会社の中でも空中浮遊。恐い。そんなファンタジックな人物だけど、意外なことにどんな作業でもこなせるマルチな人でもある。また彼にはスタッフ全員の能力値を高めるという、うれしすぎる超能力？　も持っている。いいエスパーだ。

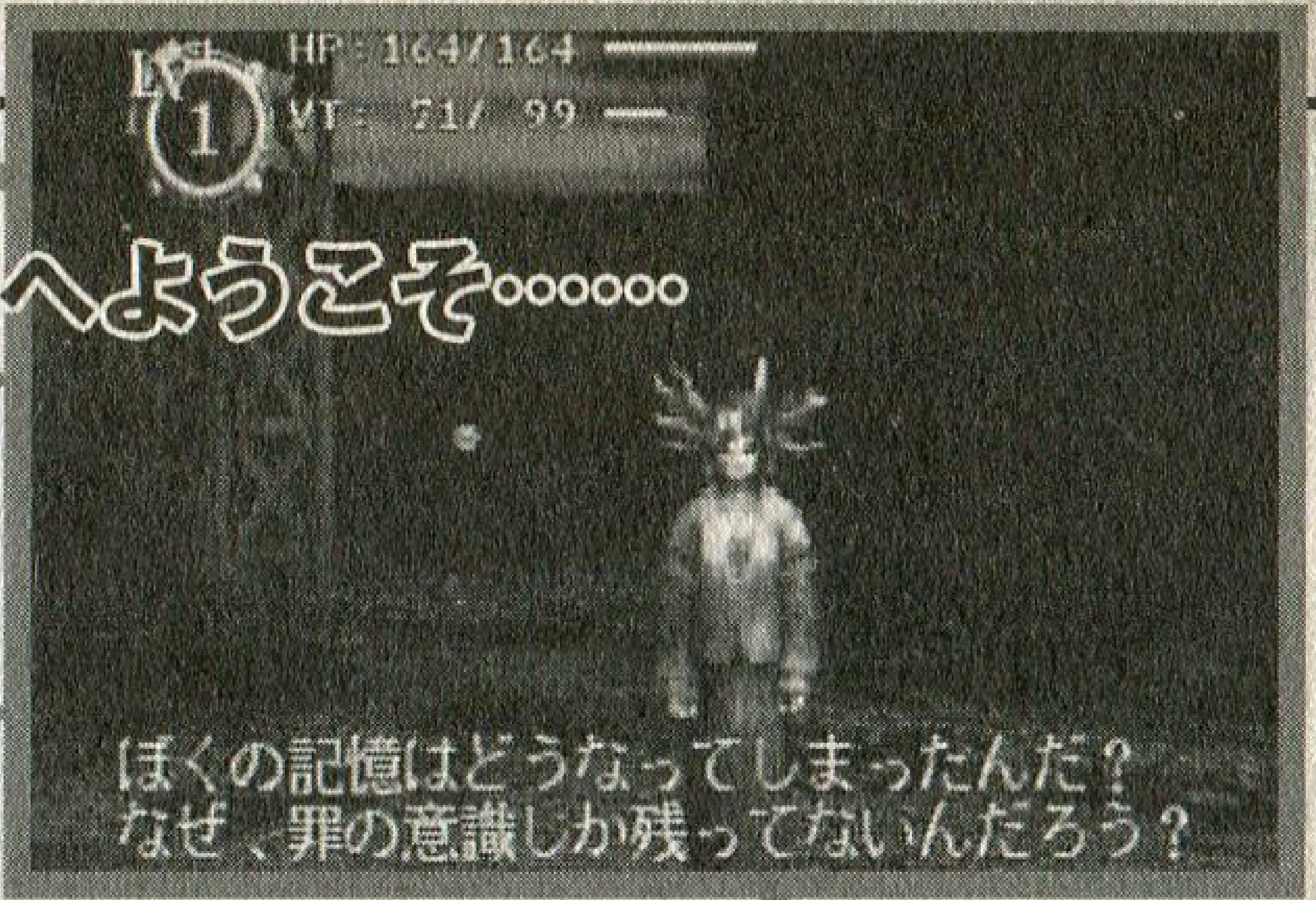


びばあふろ

序盤から登場するファンキーな彼は、5000万円もするギターを勝手に買ってきたり、夜中に錯乱状態に陥ったりと、かなりイカレた行動をとってくれる。飽きさせないキャラだ。しかも大器晩成といわんばかりに、成長するほどにその伸びが増す、驚くべき人物。さすが神の啓示をうけて業界入りしただけはある。

不条理が生み出す歪みに満ちた世界へようこそ……

バロック



機種：SS　メーカー：スティング　ジャンル：RPG
発売日：98・5・21　価格：6800円

ここに注目 死んですべてが0になる「トルネコ」系ゲームで、この部分にちゃんと意味を持たせたのがエライ。お気に入りは「猫背刑具」。

自然法則が根底から否定され、いずこから湧き出したのかも判らない異形たちが闊歩する。退廃と破壊と殺戮が渦巻き、負の感情が重く澱む世界の中で、絶望の呻きと逃れられない苦痛、そして深い悲しみがが今日も響き渡る。

頭で理解するな肌で体感するのだ！

この心地よさは何だろう？
整合性のかけらもない、無秩序な世界。不合理が支配する歪曲さが何故これほどまでに新鮮で、不可思議な安らぎを与えてくれるのだろうか？

「大熱波」と呼ばれるカタストロフィによって世界の様相は一変した。「異形」と呼ばれる化け物たちが徘徊し、人の生死やそれまでの倫理観などはすでに喪失してしまっている。そこに許された感覚は、ただ酔うことのみ。そして生存を可能にするための理知的な頭脳が明日を生き抜き、新たな歪みに酔うことを許してくれる。朱に染まった空が続き、肉体を変化させた者たちが妄執のような生を重ねているだけの街を包み込む。その中に、一人の男が現れた。過去の記憶を失い、ただ自分を責めさいなむ意識だけは鮮明に脳裏に刻まれている。彼は偽りの翼をつけた天使を自称する者から使命を受け、贖罪のために「神経塔」と呼ばれるねじれ曲がった迷宮へと足を踏み入れる。そして、物語は幕を開ける…。

98年に発売された幾多のコンピュータゲームの中でも、『バロック』ほど、特異な世界観が際立った作品はないだろう。物語自体は、これまでに発表された世紀末ファンタジーやサイバーパンクの作品群との類似性がなくもないが、『バロック』はただそれだけでは止まらない。細部に至るまで異形であることにこだわった精緻なワールドデザインによって、プレイヤーを酔わせる不可思議な魅力に満ちているのである。

苦悩と混迷の中でひたすら続く浄化の試練

『バロック』が異形であるのは、世界観の特異さばかりではない。もちろん、それはある。あの幻夢の世界は確かに魅力的で斬新であることには間違いない。

だが、ゲームとして見た場合、もっと異形なのは、プレイヤーに目的がいっさい与えられていないことだ。贖罪のために「神経塔」を攻略せよ、という使命は示される。だが、それ以上の説明は何もない。辺りにいる人間（らしき存在）に話しかけても埒は開かない。彼らは、みな自分の世界に入り込み、そこから出てこようとしないのだ。

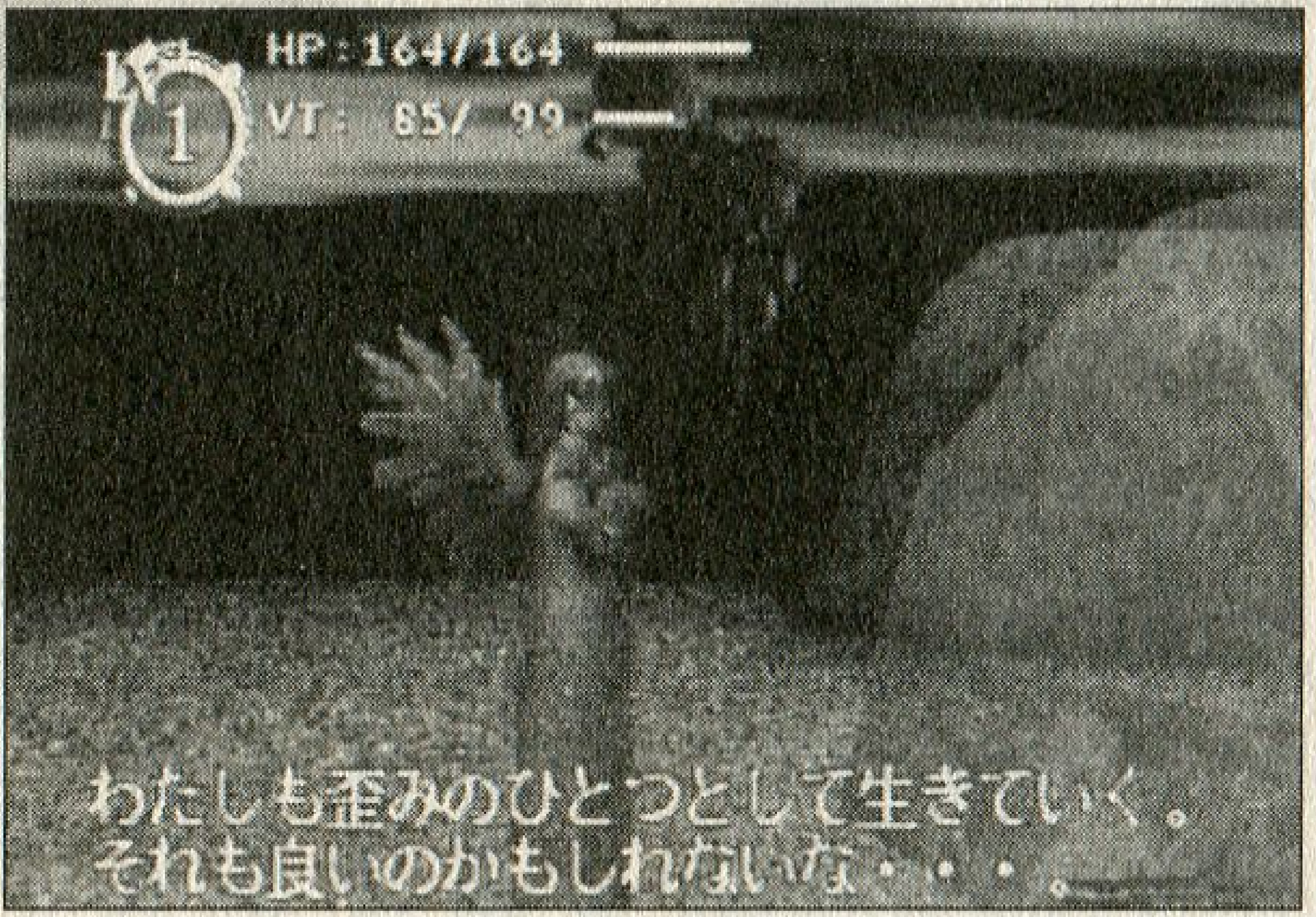
物語自体は、ゲーム中、ある種のイベントをこなすことによって進行

していく。だが、それを起こすための手がかりが示されないため、基本的に物語が進むかどうかは運任せになる。下手をすると、何度塔を攻略しようとふたたび人生のやり直しを命じられて途方に暮れてしまうこともあるだろう。これはイベントにフラグが立っていないためなのだが、とはいってもどこをどうしたら発生条件を満たせるのかさっぱりわからない。

群がる異形の群 死はすぐに迫ってくる

物語性が把握しにくいのならば、せめて通常のプレイはサクサクと進むのかというと、これもそうではない。敵の数は多く、それに比して回復アイテムは恐ろしく少ない。時間をかけずに解こうと思ったならば、敵の動きを見切り、正確に戦っていくだけのかなり高度なアクションの腕が必要になる。ただし、メイン画面は周囲の状況が見えない主観視点になっている。おまけに狭い廊下では位置取りを間違うと剣を振るうスペースも確保できない。広い空間で異形に囲まれようものなら、あっという間に体力が削られていくのだ。攻撃アイテムの数は限られ、回復アイテムも敵を倒さねばあまり集められない。しかし、そもそもこちらの体力がぼろぼろなときにどうやって戦いに勝利しろというのだろうか。

難解すぎてさっぱり誘導性のないストーリー。勘だけで適当に戦っているとすぐに殺されてしまう戦闘。自分の位置が把握しにくく、人によっては3D酔いさえ起こしてしまうような主観視点の画面。



記憶を取り戻し、過去の贖罪を果たすべく、主人公は「神経塔」と呼ばれる迷宮へと挑む。

一般論でいえば、これだけのマイナス要素を持った『バロック』は、あまりにもプレイヤーに対して冷たい作りだといえるだろう。

だが、それではつまらないのかというと、そんなことはない。むろん、特異すぎる世界に身を引いてしまう人はいるだろう。だが、それさえ耐えられるならば、このゲームは手応え十分で、やり込み甲斐のある作品になってくるに違いないのだ。

罪とは何か そして贖罪とは何か

なぜだろうか。

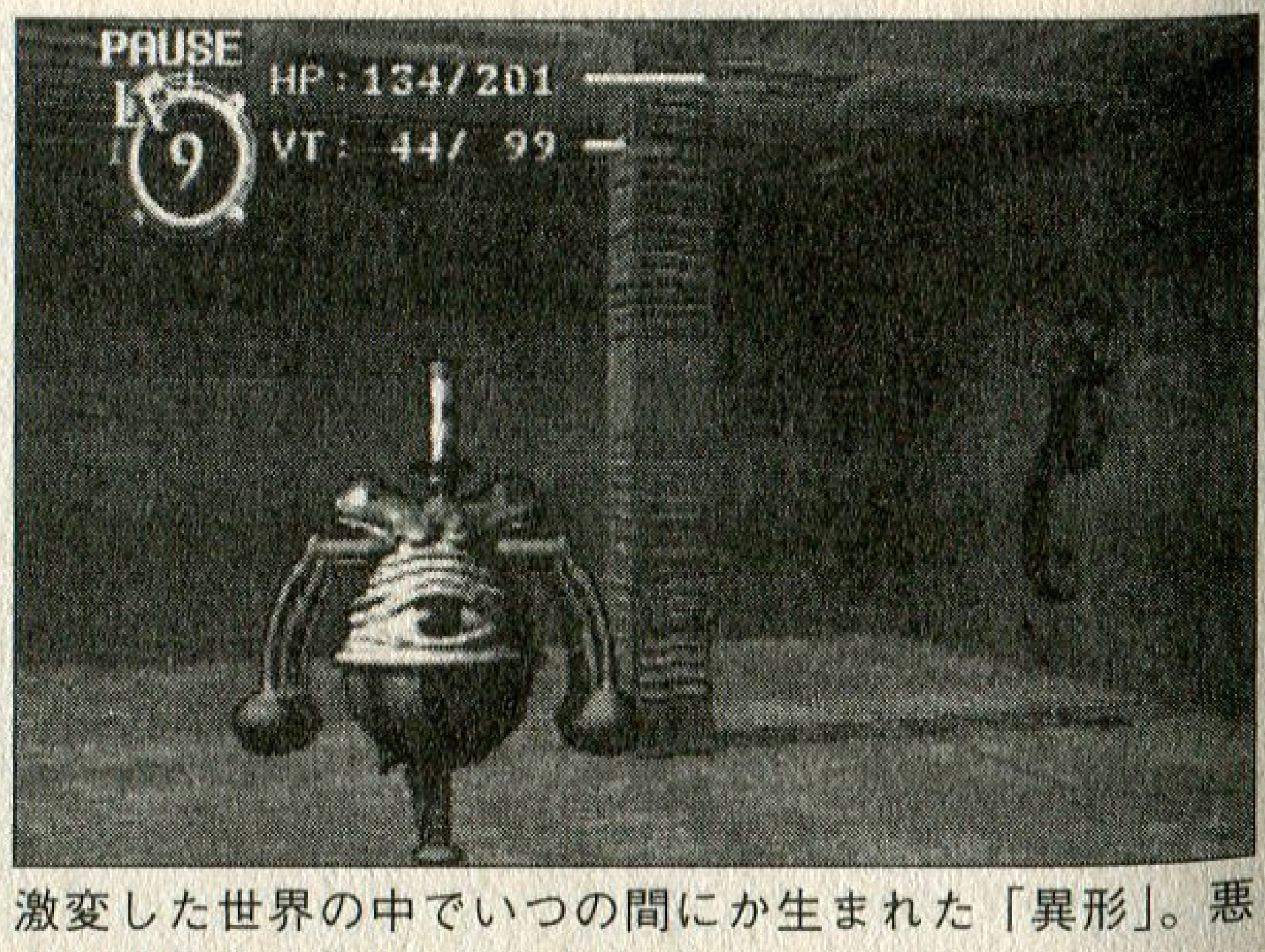
それは、なぜか自分が世界に振り回されていることに奇妙な納得がいくためである。

この理由を考える際には、『バロック』の世界観に少なからず影響を与えていると思われる、キリスト教の罪の概念を知っておく必要があるだろう。

もとより『バロック』の世界に出てくる天使たちは偽りの翼を背負った人間であり、キリスト教とは無関係である。ただ、彼らの言動には、明らかにそのモチーフを見ることができる。それゆえに罪の問題に関してキリスト教的アプローチができるかどうかで、背景世界への理解度は変わってくるのだ（もとより宗教の基本原理に関わる大問題なので、ここではごく簡単に説明しておくに留める。より詳しく知りたい方は専門書を当たっていただいたほうがいいだろう）。

さて、英語で「罪」という言葉を引くと、そこに二つの単語を見つけることができる。「crime」と「sin」である。

前者は一般的な犯罪行為を、後



激変した世界の中でいつの間にか生まれた「異形」。悪意と残虐さに満ちた謎の存在だ。

者は人としての原罪を指す。『バロック』で問題となるのは後者のほうである。この原罪というのは、人間が神の怒りに触れ、エデンの園を追放された時に種として運命的に担わされた罪である。つまり、生まれてから人を殺したとか、物を盗んだという後天的な罪ではなく、人である以上絶対に逃れることのできない、先天的な罪なのである（そしてこの原罪を多くの人になりかわって背負っていったのが、イエスの死とされる）。

そして贖罪とは、文字通り罪の贖いをすることであるが、人間に原罪がある以上、人間は普通に生きているだけでも贖罪の義務を負っていることになるのである。

『バロック』の主人公は記憶喪失ではあるが、自分が罪深き存在であることをこの世に現れる以前から自覚させられている。ここに原罪と共通する概念を見ることができよう。つまり、主人公は何か罪を犯したから贖罪の必要があるのではなく、贖罪をするために生まれてきた存在なのである。この時点で、主人公がなぜか浄化の能力（ここでいう浄化とは異形を駆逐し、消滅させる力を意味する）を持っているのか理由が見えてくるし、また同時に、より大きな何者かの意志の中にいることもわかる。これが登場キャラクターたちとの会話などから見えてくるために、謎に満ちた展開やプレイヤー自身が世界に翻弄されることに納得が生まれてくるのである。

骨を噛み砕き、心臓を喰らえ そして頭脳を研ぎ澄ませろ

『バロック』の攻略は、積み重ねられた戦略と瞬時の判断力、そして根気なくして不可能である。つまり、異様な世界観を切り離してみると、恐ろしくストイックな作品なのである。

ゲームの基本的なシステムは、SFCで人気を呼んだ『トルネコの冒険』に始まる一連のシリーズに似ている。神経塔内部は入るたびに部屋の間取りが変化し、万一死亡すれば、それまでに獲得したアイテムや経験点はいっさい無効にされた

アイテムの使い方が生死を分ける

『バロック』はかなり難易度の高いゲームだ。とくに塔の下層に行くにつれ、探索は刻一刻と厳しさを増していく。こうした過酷な戦いの中で頼りになるのが塔内で手に入るアイテムである。だが、これも闇雲に使っていると、すぐに使い果たしてしまうし、かといってやたらと持っていると所持限界に達して何の役にも立たないまま捨てるはめになってしまうこともある。いかにアイテムを有効に使うかが、神経塔攻略の必須事項なのである。ここではアイテムの有効な活用法を紹介しよう。

集束刑具とのコンビネーション

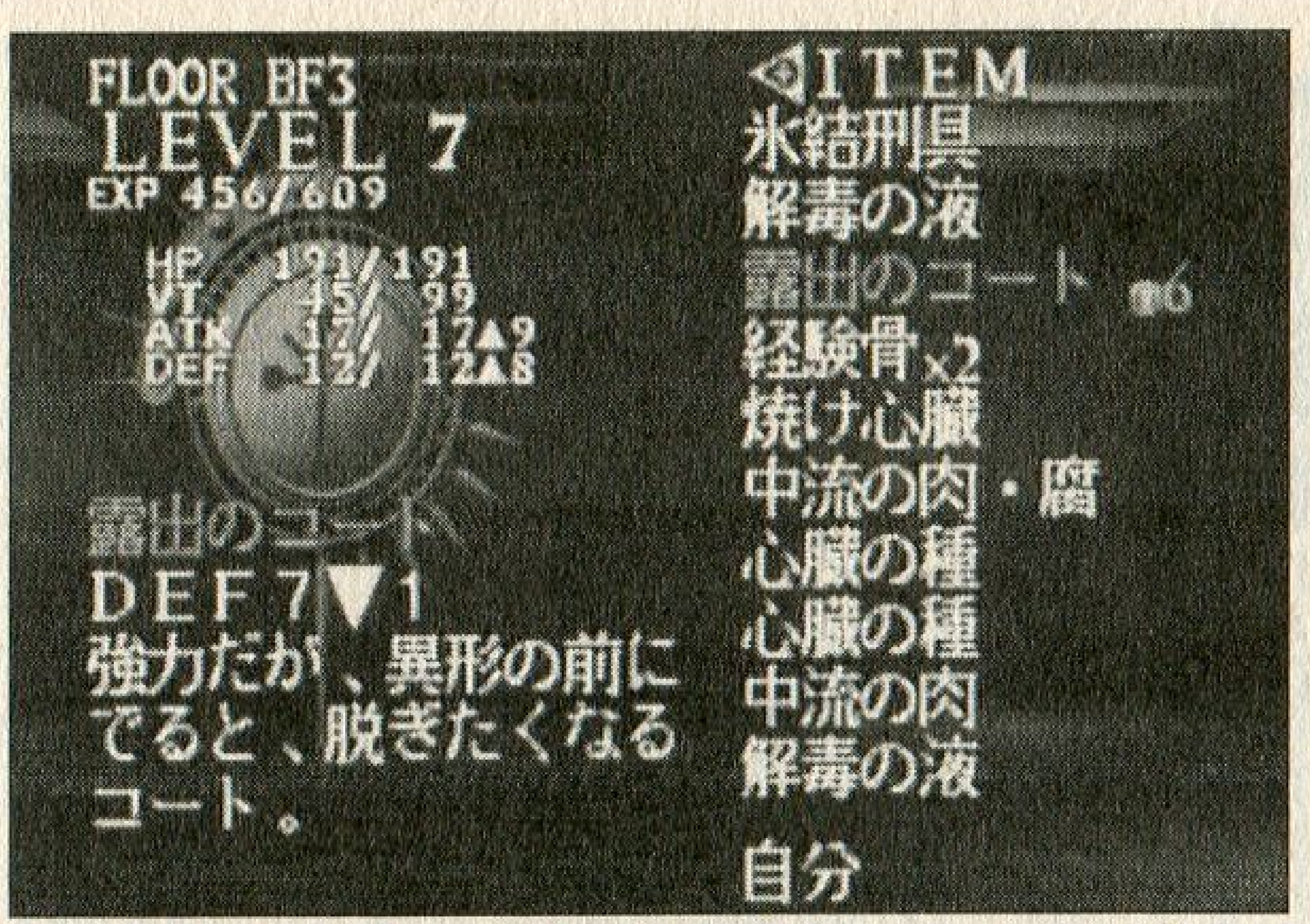
フロア中の異形を自分がいる部屋にまとめて集める「集束刑具」は手元に一斉攻撃可能な刑具があるときに使うと有効だ。「大爆」「雷電」などの刑具を手に入れたら「集束」が見つかるのを待とう。このとき「経験骨」を併用して経験値を稼ぐのも忘れずに。

寄生虫は組み合わせて使う

能力値を上昇させたり、耐性などを与えてくれる寄生虫は二体まで複合させることができる。自分やメインとなる武器に寄生させるときにはこうした複合した寄生虫を使うといい。逆にいえば、単体の寄生虫はいきなり寄生させず、しばらく手元に残しておくといいということだ。

浅い階で状態を整える

このゲームでは、ある程度時間が経つと、異形が復活するようになっている。そこで浅い階をうろつき、肉や心臓などをなるべく多くかき集める。そしてHPとVTの上限値を上げ、肉もある程度補充してから下層へ向かうのだ。



骨、心臓、肉などが並ぶアイテム画面。これらを喰らいつつ、主人公は塔の深部を目指していく。

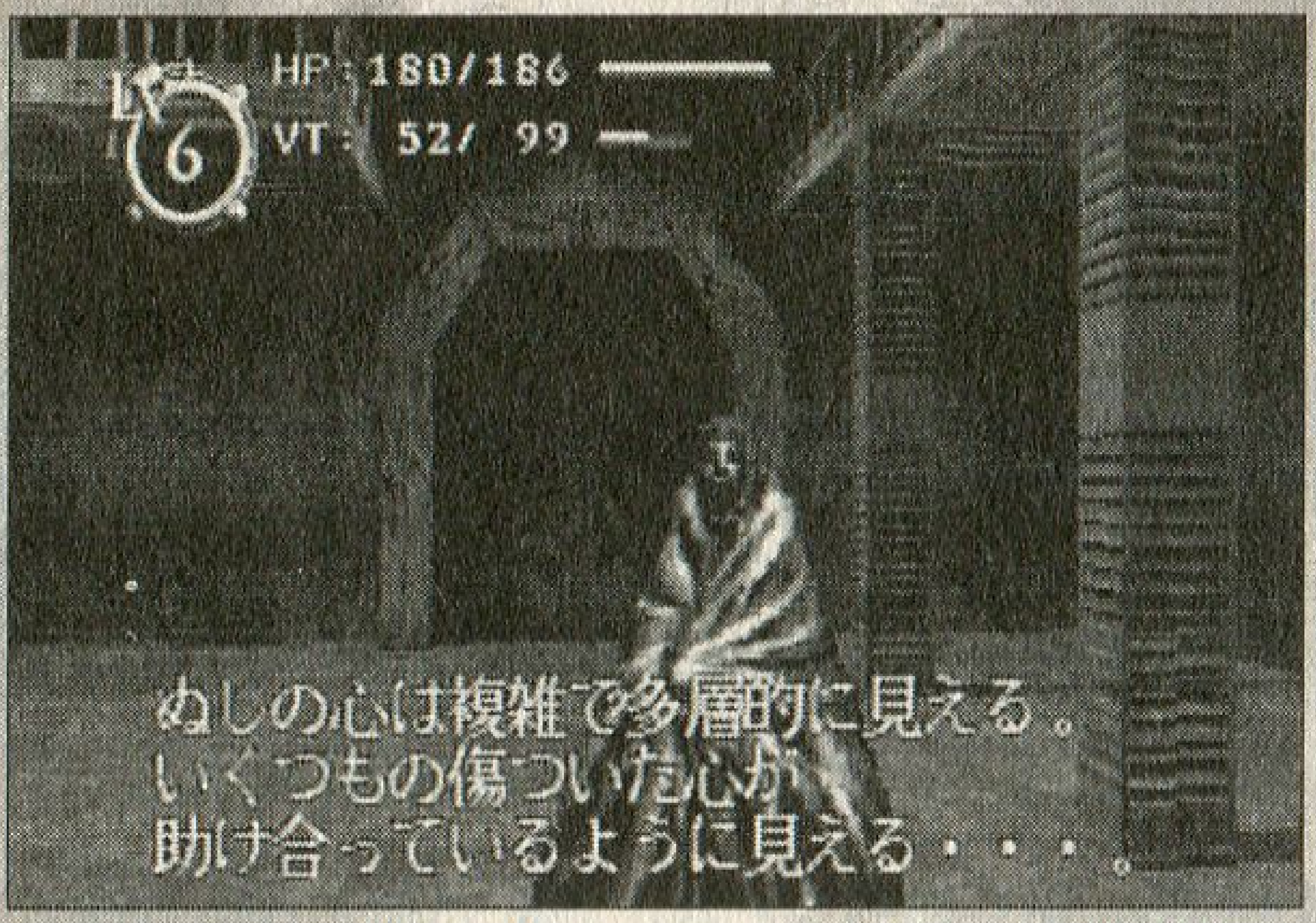
うえで強制的にスタート地点に戻されてしまうのだ。また、アイテムにも所持限界数があり、いかにいいアイテムを見つけても、すでに上限までアイテムを持っていれば、何かを捨てないかぎり持っていくことはできないのである。

さらに、このゲームでは、主人公の耐久力が「HP」と「VT」という二種類のパラメータで表示される。VTがあるうちには、HPは時間とともにジワジワと回復していく。そのため、VTさえあれば、敵の出ない場所でじっとしていることで失った体力を取り戻すこともできるのである。だが、肝心のVTはHPと逆に時間とともに減少していく。そしてVTがゼロになれば、HPが減り始める。こうなれば、後はじり貧である。

HPは異形を倒した後に手に入る「肉」を使うことで、VTは同じく「心臓」で回復できる。また、上限値の段階で肉や心臓を食えば、一定量上限値がアップするようになっている。プレイヤーはまずこのシステムを理解し、つねに戦闘に耐え得るだけの耐久度を維持していく必要があるのである。

残り体力をきっちり管理し、無駄な戦闘を避け、戦うときには正確なキャラクター操作ができなければならない。一瞬たりとて気を抜けない、緊張した世界がそこには待っているのだ。

なお、『バロック』では、用意されたアイテムの独特なセンスもまた魅力のひとつである。HPやVTを回復させる「肉」「心臓」以外にも、いかにもと思わせるアイテムがずらりと並んでいる。系列ごとにいくつか紹介してみよう。



まともな人間はもはやいない。それでも彼らは妄執に憑かれたように生き続けている。

●注入液……注射針で中には薬品が入っている。自分に投与して異常ステータスを回復したり、能力を上げるのに使用する。

●焼印……自分かまたは剣に押しつけることによって、特殊な力を得る。一つ押すと、「消去印」を使わないかぎり、別の印は押せなくなる。

●刑具……処刑用の器具。火炎、雷撃などを放ったり、特殊な反応を引き起こす。

●骨……投擲武器として敵に投げるものが多い。中にはバッドステータスをもたらす危険なアイテムもある。

いかがだろうか。

体に焼印を押し、腕には注射針の痕を並べ、骨をかじり、肉を喰らう男が剣や処刑具を片手に塔を行く。このシュールを超えたダークなイメージこそが、まさに『バロック』なのである。

最近のゲームは親切すぎて物足りないという人は、是非チャレンジしてみて欲しい一本だ。

制作者コメント

「バロック」総監督 米光一成氏

◆本作のコンセプトを教えてください。

「運命と妄想の箱庭」。

◆本作の制作の参考にされたものはありますか。

「映画『デリカテッセン』『ロストチルドレン』『スワロウテイル』『1999年の夏休み』、本『トーマの心臓』『異常の構造』『時間と自己』」

◆制作中に苦労された点はございますか。

「いやになるぐらい複雑な条件で変化しまくるメッセージは、つくる時もチェックするときもそーとー死にました」

◆これまでの反響はいかがですか。

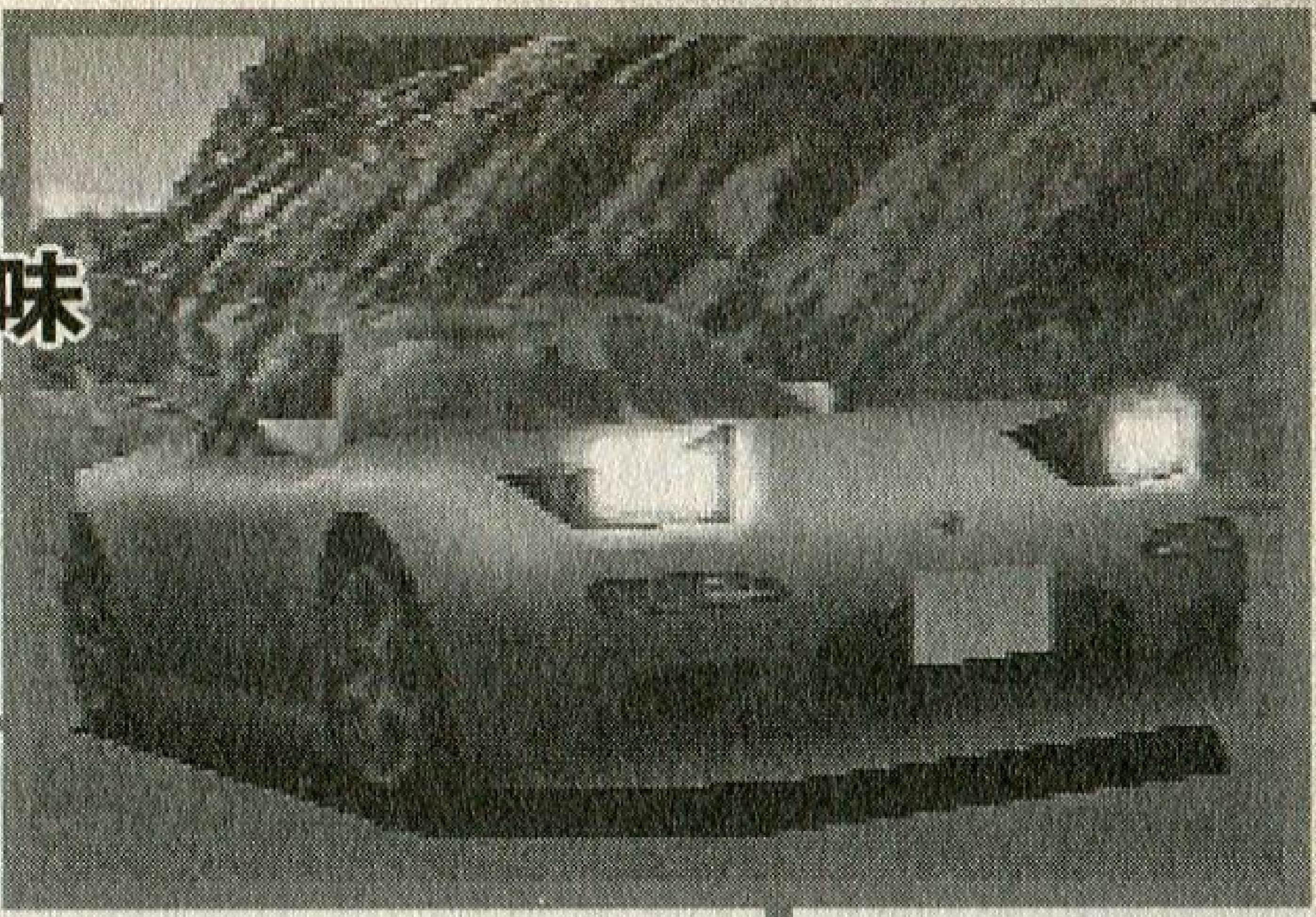
「はまる人はとことんはまるようで、バロックの夢を見ました！という人がすごく多いのにはびっくり」

◆これからプレイされるユーザーに一言お願いします。

「さいしょは、ちとつらいですが、じょじょにじょじょにのめりこんでいく人が多いです。のめりこんちゃってください」

リアリティの追求、ドライビングの醍醐味

峠MAX2



機種：PS　メーカー：アトラス　ジャンル：レース
発売：98・9・17　価格：5800円

ここに注目 ゲームモード、車、コースのどれをとっても種類が豊富。長く遊べて、お買い得感いっぱいの1本。P56のインタビューも見てね。

連続するカーブ。軋むタイヤ。滑る車体。峠を攻める感覚をリアルに再現し、ドリフトする面白さを前面に押し出した『峠MAX2』。操作は難しいが、慣れてしまえばその奥の深さが見えてくる良作だ。

リアルな表現にこだわった高難度レースゲーム

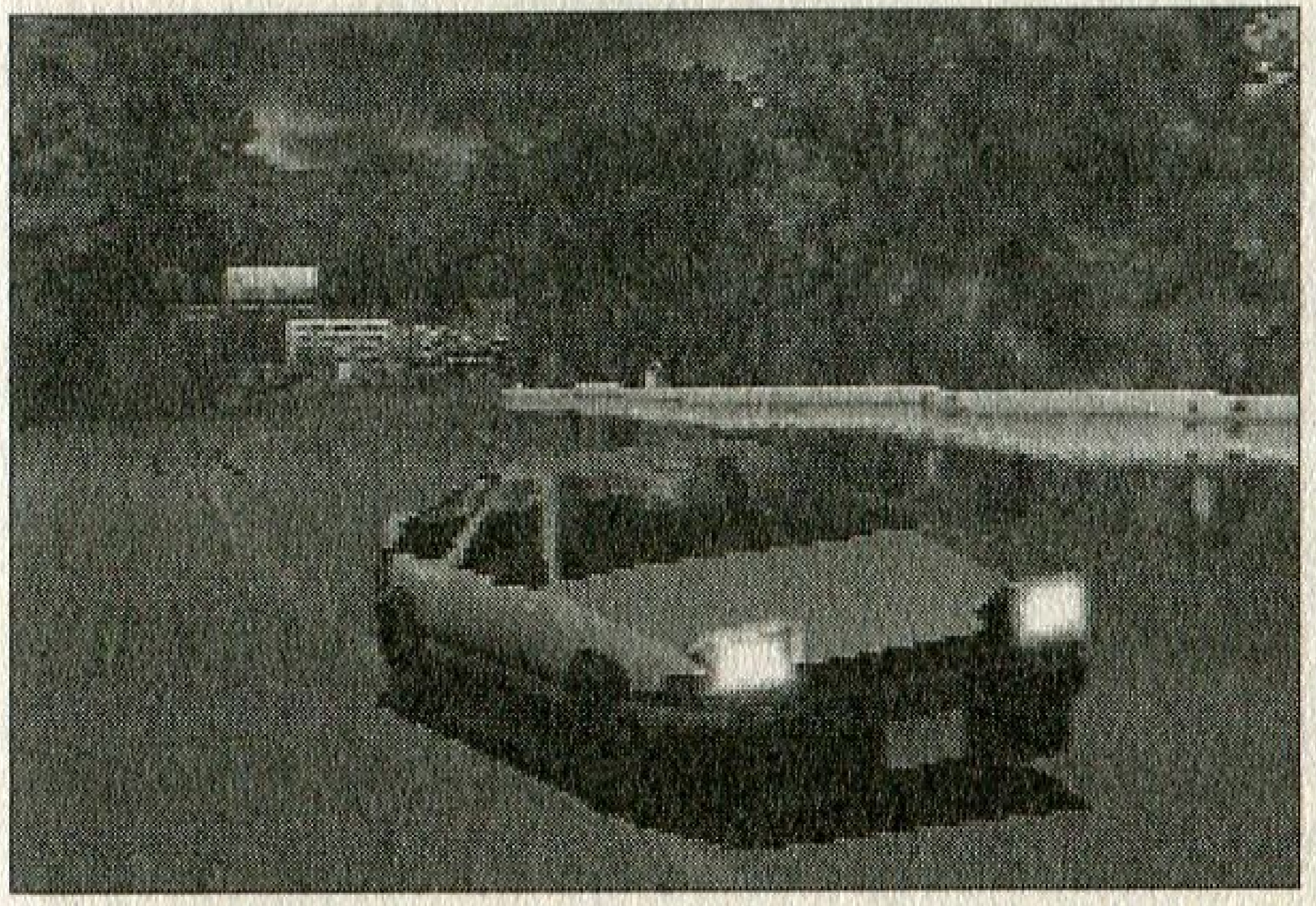
『峠MAX2』は、公道、特に峠をいかにうまく走るかということに重点をおいて作られたRCGだ。前作『峠MAX〜最速ドリフトマスター』では、ポリゴンの描画が荒く、ハンドルが軽過ぎるなどの難点もあって実車を運転している感じを受けるには、少々物足りなかったが、この2は「ドリキン」こと土屋圭市を監修に迎え、大幅なパワーアップが施された作品となっている。

レースゲームは、大別して二つのタイプに分けられる。簡単な操作で、派手な走行を楽しむタイプと、車やコースをなるべくリアルに再現し、実車を運転している感覚を出そうというシミュレート志向のタイプである。

前者では、コンシューマ機におけるレースゲームの地位を上げたナムコの名作『リッジレーサー』が代表的な作品。このゲームは、レースゲームとしては異例の大ヒットを飛ばした。その理由は、単純な操作で、誰でも爽快感を味わうことができた、というところにあるのは間違いない。特別、車に詳しくなくても、それどころか、免許を持っていなくても、手軽に運転手気分を味わえることは大きな魅力である。

一方、本作『MAX2』は、完璧に後者に属する作品である。車を運転する人の中には、峠を走った経験がある人もいるだろう。山を越えるために作られた峠は、急勾配にならないよう、できるだけカーブを多くして道が作られている。そのため直線は少ない。さらに、都心のように車の往来が多いわけでもないので、基本的に2車線。道路は狭い。この峠で、スピードを出して走るには、コースを完全に覚え、数メートル単位のマシン制御が必要になる。おそらく、公道の中でも一番走りづらい場所であろう。

この峠を走るという行為を、あえてコンセプトとして持ってきており、しかもそれをリアルに再現しよ

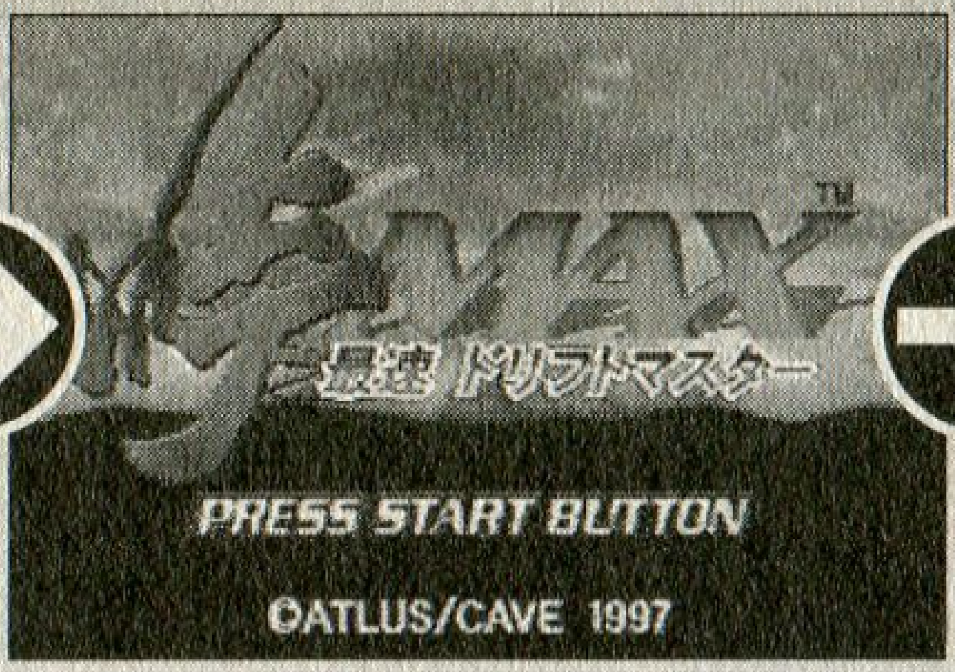


峠といえば欠かせないのがこのクルマ。ドリフトコントロールの基本を学ぶには最適。



峠キング・ザ・スピリッツ

SS／発売日：95・11・10
峠の記念すべき第一作目。クリア後のオマケは、なんと山本リンダの名曲が登場。



峠MAX～最速ドリフトマスター

PS／発売日：97・1・24
SSの移植ではなく、新作としてPSに登場。奇想天外なストーリーモードが話題に。



峠キング・ザ・スピリッツ2

SS／発売日：97・4・18
ドリフトコンテストやアドバイスモードなど、バトル以外の要素が増えた。

うというのだから、難度があがるのも、ある意味当然といえよう。実際、ゲームを始めた直後などは、まともに走ることもままならない。適当に操作しているだけでマスターしようというには、あまりにも難しい作りになっているのだ。

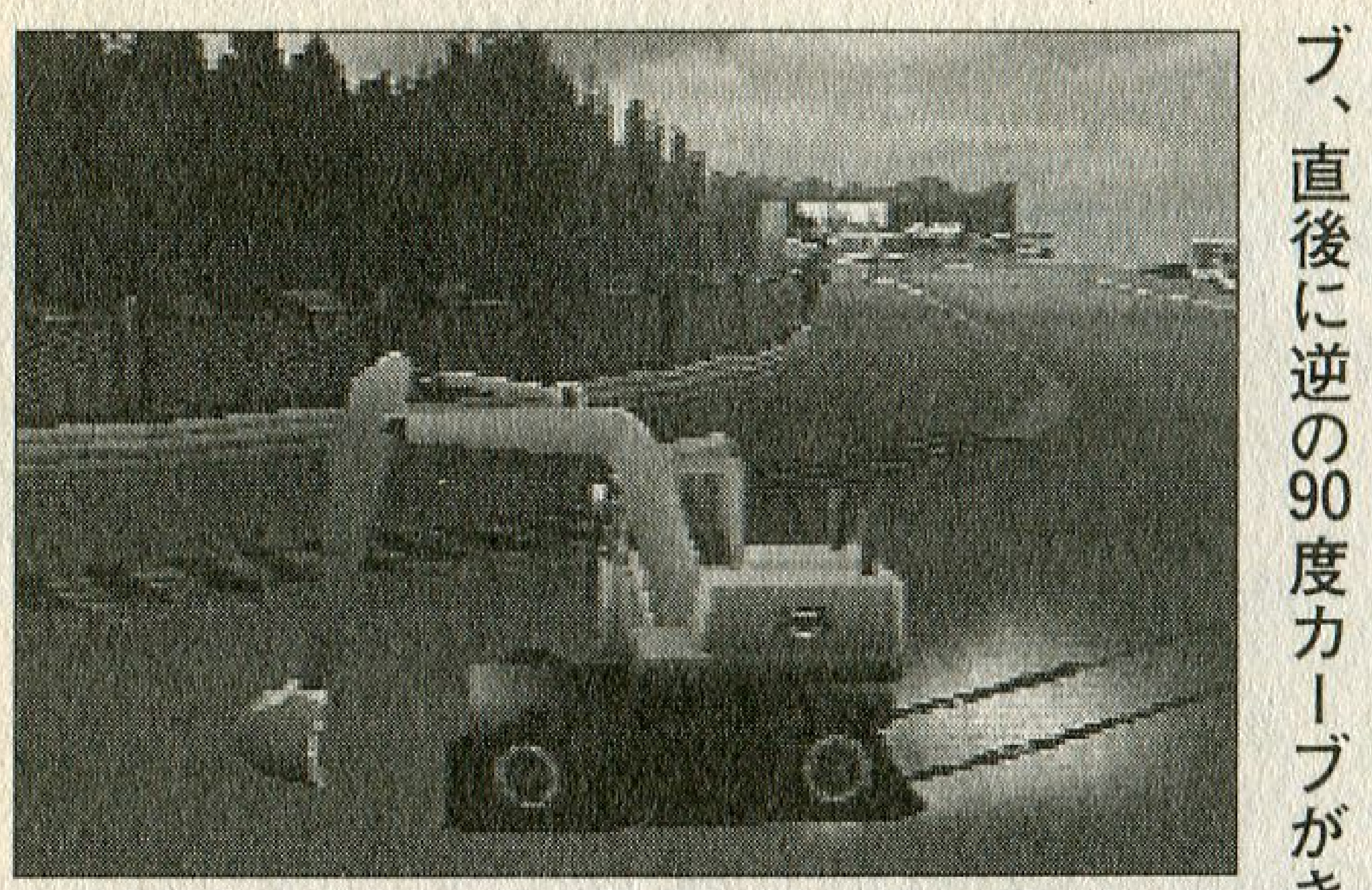
豊富に用意された車種やコース

だが、この敷居の高さを乗り越えてこそ、初めて『MAX2』の、奥の深さがわかる。複雑な操作を修得した時、この作品の持っているリアルさが、大きな魅力となって体感できるようになるのである。

そこで、このゲームのリアルさへの徹底したこだわりを説明していこう。まず、乗車可能な車種が、なんと、50種類以上用意されている。しかも、そのすべてが、実車を忠実に再現してあり、排気量、ハンドリング性能、ブレーキ性能、グリップ力などを、細かく決められているのである。エンジン音も全車種が違うという凝りようだ。また、この車を、ギア比、ハンドリング、ブレーキ、はたまたホイールに至るまで全10項目にわたって、自分で好きにチューンすることもできる。まさに、気分は走り屋だ。

車もリアルなら、走るコースもリアル。

「峠」を走る訳だから、ストレートなどは、ほとんど存在せず、カーブが連続するコースレイアウトになっている。最初から選べる「SKY LINE」は、『MAX2』の中では、初級者向きといえるが、それでもかなりの難度だ。スタート直後に軽いS字が連続し、抜けると90度カーブ、直後に逆の90度カーブがきて、短いストレートから、S字へと繋がる。しかも、実際の峠同様に道幅が狭いため、ドリフト（後輪、または車体を横に滑らすことにより、カーブを抜けるテクニック。もともとは、危険回避のために使われる）をして車体を滑らすと、ガードレールギリギリを通ることになる。少しでもタイミングを誤ると、接触して大幅に速度が落ちてしまうのだ。ハンドル操作やブレーキのわずかなミスが致命傷となるのである。そのリアルな緊迫感たるや驚きを通り越して、感心さえしてしまう。



こんな特殊車両もたくさん登場。中には車と呼べない乗り物まである。

登場するコースの数は全部で10種類もある。さらに、それぞれ右回りで走るか、左回りで走るかが決められるようになっており、昼、夕方、夜と時間帯まで選べるようになっている（キングバトルを除く）。同じコースでも、全く違った感じで何通りも楽しむことができるのだ。

初心者へのサポートも充実したゲームシステム

実際の車並みの運転技術が要求される『峠MAX2』では、コントロ

ーラのボタンをほとんどを使用して車の操作することになる。

・□ボタン……アクセル
・×ボタン……ブレーキ
・左右キー……ハンドリング
・R1L1……シフトチェンジ
・R2………サイドブレーキ
・L2………ライトの点灯

ここまで忙しくボタンを使い分けるのは、最初は正直ツライが、それでもプレイを続けていると、次第にコツがつかめてくる。カーブの多いコースでは、アクセルを押しっぱなしではダメだとか、ブレーキングの長さやタイミングなど、基本的なテクニックが見えてくるのである。ここまでくると『MAX2』の面白さが分かってくる。やがてドリフトがスムーズにできるようになり、無理だと思っていたコースやカーブを、1発で抜けていく快感は、なんとも言い難い。例えば「TIGHT DOWN」は、スタート後に2連続ヘアピン、右に少しだけ曲がって再び2連ヘアピンと息もつかせぬほど厳しいコース構成になっている。慣れないうちは、まずまともに走れることもできないが、感覚をつかんでくると、カーブ直前でブレーキ、直後内側へとハンドルを切り、ドリフトで抜けて、ギアを落とし、アクセルオン、カーブを抜けたら即ブレーキングで次のヘアピンに備える…といった操作ができるようになる。

もちろん、ここまでやれるようになるにはかなりの練習が必要になる。となると、初心者には無理な、この手のゲームに強いベテラン向きのゲームかと思われがちだが、『MAX2』はその辺りも、きちんとサポートしている。「スクールモード」がそれだ。何とこれは、ドリキン土屋氏自らが教えてくれるドライビング講座で、シフトチェンジのタイミングを教えてくれる「0-400」から始まり、ドリフトとはどういった原理で起こり、どう制御すればいいのかなど、車の挙動や操作について懇切丁寧に教えてくれるのだ。これをクリアできるようになれば、峠を攻めるのもそれほど苦労しなくなるだろう。



本作はドリフトキング土屋圭市が全面監修。もちろん、ゲーム中にも頻繁に登場する。

多彩なゲームモードが生む、様々な楽しみ

多彩なゲームモードも『MAX2』の魅力といえよう。

ゲームのトップメニューは全8項目。内、実際に走るのは「キングバトル」「タイムトライアル」「2プレイバトル」など5種類。

中でも、一番熱くなれるのは、

50種類以上の車種が使用可能



【LIGHT】
やや小型の車両で、パワーは少し劣る。しかし、ハンドリング性能に優れ、ドリフト制御がしやすい車体が多い。

【MIDDLE】
中型クラスの車両。能力的に安定した機種が多く、比較的扱いやすい。初心者向き。

【HI POWER】
パワーのある高級車。そのパワーゆえ、スピードが速く、上りは楽だが車体が大きく、制御しづらい面もある。

【EXTRA】
外車や、一定の条件を満たさないと出現しない車。癖の強い車両が多い。

【MINI】
軽自動車。ボディも軽量なので、乗り回すのは楽。パワーが少なく、スピードが出ないのが欠点。

【RALLY】
オフロード向けのラリー仕様車。そのため能力は比較的高く、安定している。

【WAGON】
荷台の大きいワゴン車。パワーはあるが、ボディが大きいため、乗り回すには、かなりの経験がいる。

【OLD CAR】
往年の名車たち。昔の車だけに能力は低いが、これは趣味で乗ってこその車である。

【SPECIAL】
一定以上の条件で選択できるようになる車。「戦車」や、「トロッコ」など、一風変わった車(?)が多い。

【TUNED CAR】
自分でチューンした車を使う。

「キングバトル」である。CPUの車と1対1で戦う『MAX2』のメインとも言うべきモードである。コースでの正確なライン取りに加え、どこで抜いて、どう押さえていくかという、相手との駆け引きをも重要とされる。インからのドリフトで抜いた時には、背筋に電気が走るような興奮を味わえるだろう。

もちろん、レースゲームでは必須の「タイムトライアル」もある。コンマ一秒を争うこのモードも、キングバトルに劣らず熱くなれる。

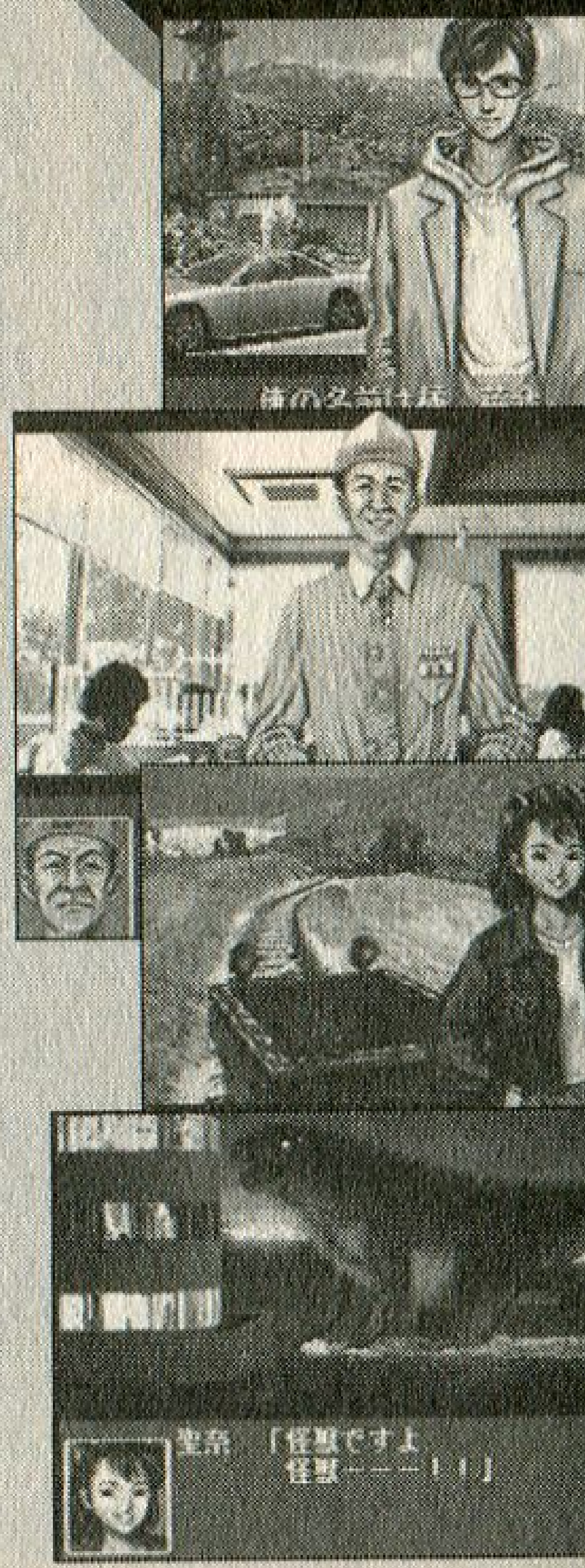
また、少し特殊なのが「リプレイ」だ。接戦をモノにした時、最速ラップを出した時、きれいにミスをせずに走れた時など、後でもう一度見たいという走りをデータとしてセーブでき、このモードで再生できるのである。

こういった、さまざまなモードがあるゆえに、『MAX2』は、ドライビングテクニックを磨くだけでなく、いろいろな楽しみを味わいながら、長く遊べるゲームとなっているのである。

笑撃(?)のストーリーモード

リアリティにこだわったつくりが魅力の『MAX2』だが、そうした硬派な面だけがこの作品のすべてではない。

特に注目すべきは「ストーリーモード」だ。これは、もう一種異様なセンスが大爆発したとしかいいようがない。プレイヤーは「橘英介」という、峠を攻めることが好きな大学生になって、ストーリーを進めて行くのだが…。このストーリーが強烈なのだ。ここで簡単に紹介しよう。



爆走！ 峠のバキュームカー

「ストーリーモード」は、五つの小シナリオからなっている。

最初のシナリオは、腹痛を起こした運転手に代わって、中身の詰まったバキュームカーを峠下の処理場まで運転するという内容だ。

車体を揺らすと満載された中身が出てしまうので、なるべくグリップ走行をしなければならない。だが、コースはヘアピンの連続するコース。しかも、制限時間が3分以内に設定されている。ブレーキをうまく使い、カーブ前で十分に減速してドリフトしないように曲がるのがコツだ。

3輪バイクでピザを配達

次は、バイト先のピザ屋の配達。5分以内に、3人の客にピザを届けなければならない。乗るバイクは、もちろんピザ屋が乗っている3輪バイクだ。あらかじめコースを覚え、客がどこにいるのかを知っておかないと、なかなか難しい。

疾走！ 愛のトロッコが峠を行く！

3つめのシナリオは、なんとトロッコで山を下るという話。もちろんレールなどはなく、ほとんど転落するのと大差ない。当然のように、ブレーキの効きは悪く、しかも、一度でも周囲の岩肌などに接触すると終わりなのだ。

トロッコは、ハンドリング性能がずば抜けて高いので、非常に良く曲がる。ブレーキを早めにかけて、確実にカーブを曲がるのがポイントだ。なお、なんでこんなものに乗ることになったのは、実際にプレイして確認してほしい。

暴走！ クレイジーロボットを爆破せよ

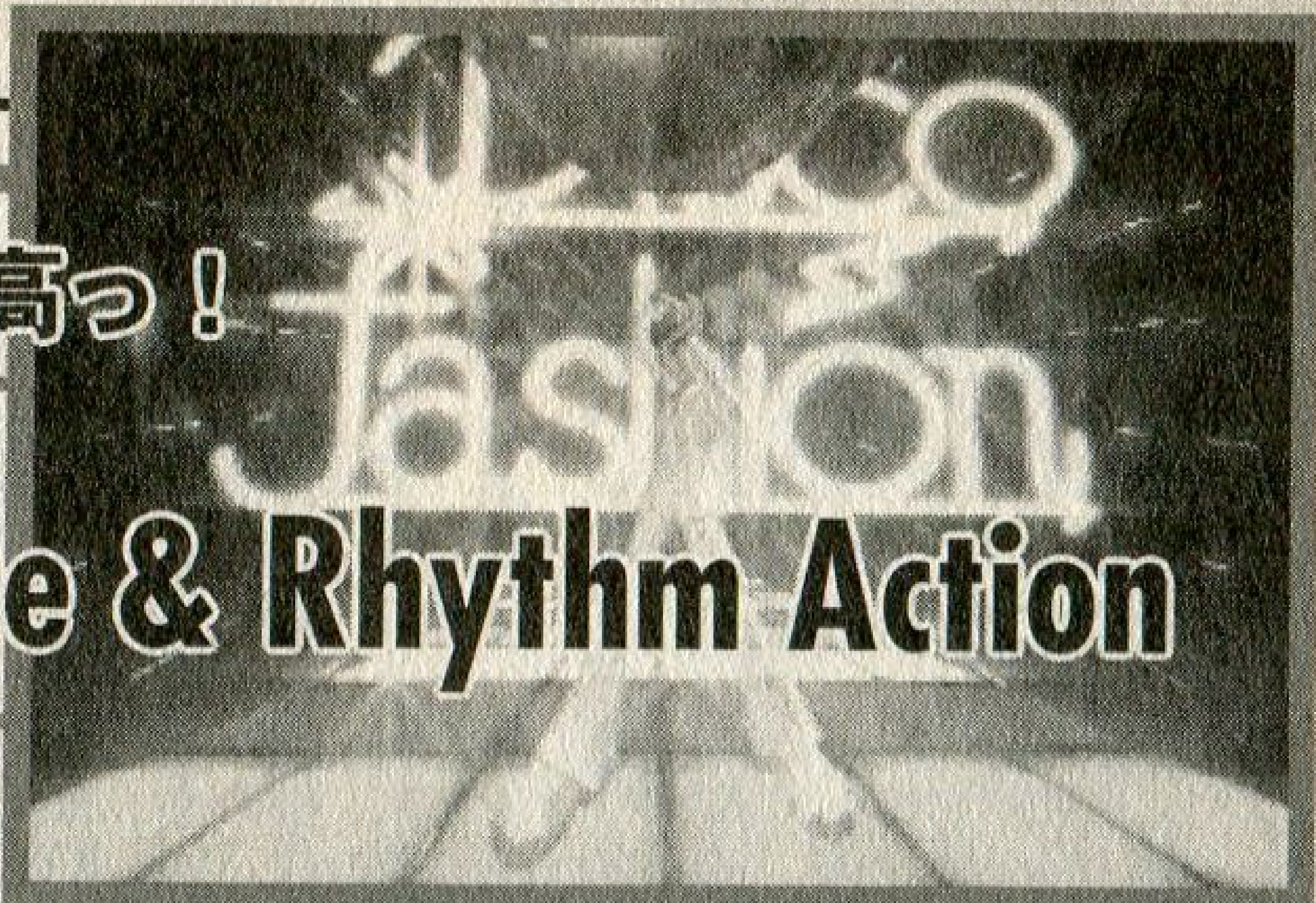
トロッコの次にプレイヤーを待っているのは、どう見てもイッちゃっている博士が造ったロボットだ。博士が言うには、自分の作ったロボットが暴走しているので、街に入る前に倒してくれということだが、その方法はというと…なんと自前の車で体当たり。しかし、このロボット、チョコチョコと素早く走り回るので当てるのが異様に難しい。勘で、動きを予想して当てに行くか、ロボットの前に出て、スピンターンをしてから、前方から狙うしか手がないだろう。ちなみに、このミッションを失敗すると街が壊滅(！)されてしまう。

恐怖！ 湾岸に現われた怪獣

最後のシナリオ。事件は、主人公が同じバイト先の女の子と、食事に出かけた時に起こる。レストランを出たところで、連れの女の子が湾岸を指差して「あれをみて」。なんとそこには、怪獣が…。ここでは、なんと逃げ出した自衛隊員に代わって戦車を運転することになる。戦車は、車体が大きく通常の視点だと、前が見えないので主観視点にして運転しないとつらい。ちなみに、失敗すると都心が壊滅(!!)する。

ちなみに、この五つのシナリオはたった1日の中で起こるのである。これが、どんなふうに繋がっていくのか……。ともかく、破天荒で強引な物語の面白さを体験してみよう。

イカした音楽にイカれたキャラが最高っ！



Bust A Move　Dance & Rhythm Action

機種：PS　メーカー：エニックス　ジャンル：アクション
発売日：98・1・29　価格：5800円

ここに注目　このテのゲームはやはり音楽が重要だけど、このゲームはかなり高水準。GAS-O、HIROくんのテーマがお気に入り。

ユニークなキャラクターたちのダンスを楽しむことに、重点を置いた『バストアムーブ』。明快なゲームシステムで、誰にでもすぐプレイできる手軽さが魅力だ。特に、パーティ感覚で、多人数プレイすると盛り上がる！

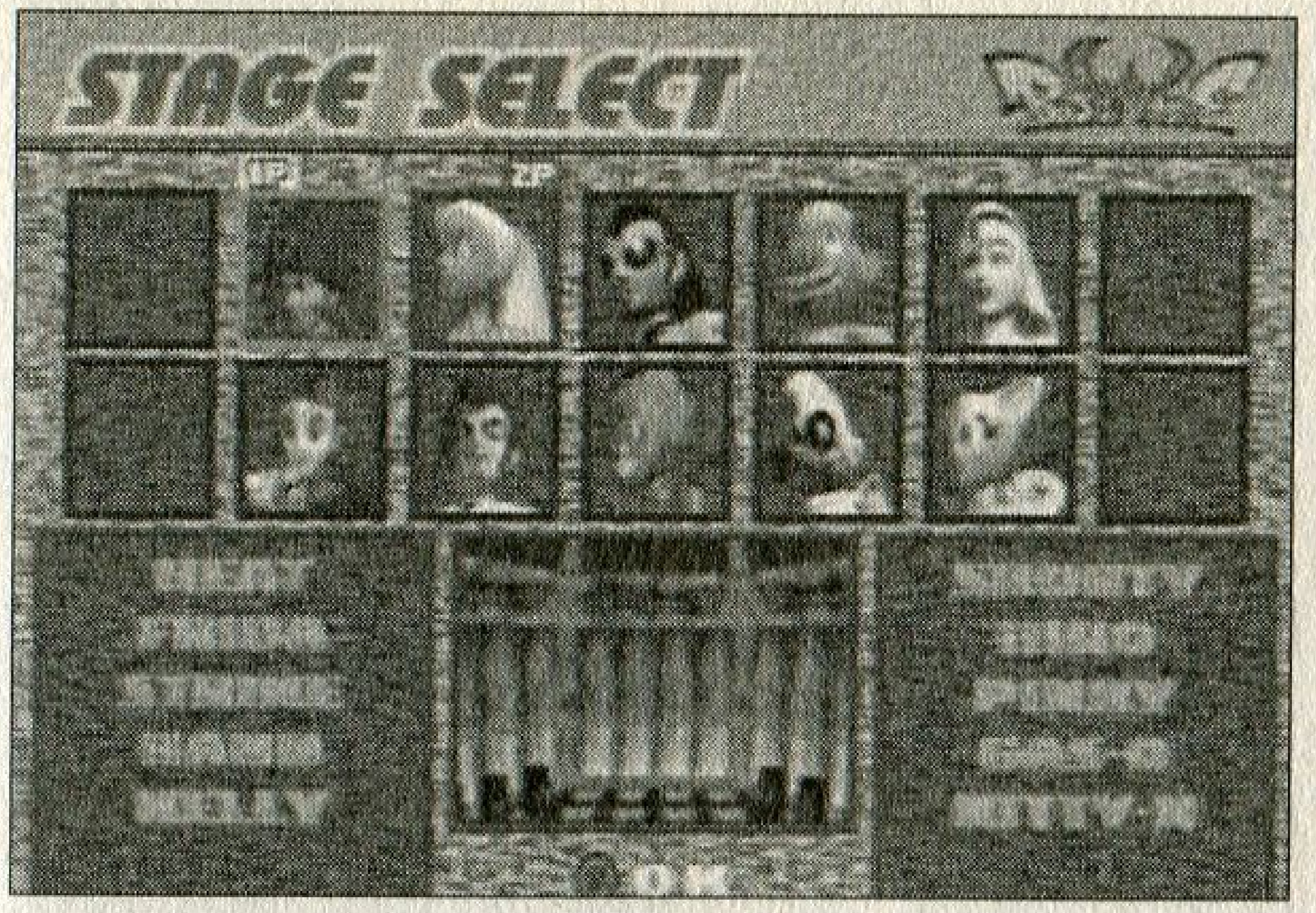
ダンスに、対戦の要素をミックスした音楽ゲーム

『バストアムーブ』は、98年に『ドラクエ』シリーズなどで有名な、エニックスから発売された音楽ゲームだ。ダンス系ミュージックを、数多く世に提供しているエイベックスとタイアップして作られたソフトで、ノリのいい音楽は聞いているだけでも、楽しくなることうけあいだ。

　こういった音に関するゲームが、一般に浸透したのは、だれもが知っているであろう、『パラッパラッパー』の功績である。その後、DJ気分が味わえるコナミの『ビートマニア』、矢印に合わせてステップを踏んで踊る『ダンスダンスレボリューション』などが、続けてヒットを飛ばし、「音楽ゲーム」は、もはや新ジャンルとして定着している。この手のゲームは、昨年98年だけで、97年の3倍ものソフトが販売されているのだ。人気の高さが窺えるデータである。

　しかし、音に関するゲームは、いかに「ノレる」かが問題であり、複雑なシステムよりは、より単純なシステムのほうが受けがよい。そのため、他のゲームとの差別化を図るのがなかなか難しい。

　『バストアムーブ』では、この問題を独特でありながら簡単な操作システムと、他の作品では見られない、対戦の要素を組み込むことによって実現している。これにより、この作品はノリだけではない、駆け引きや緊張感のあるゲームになったのである。

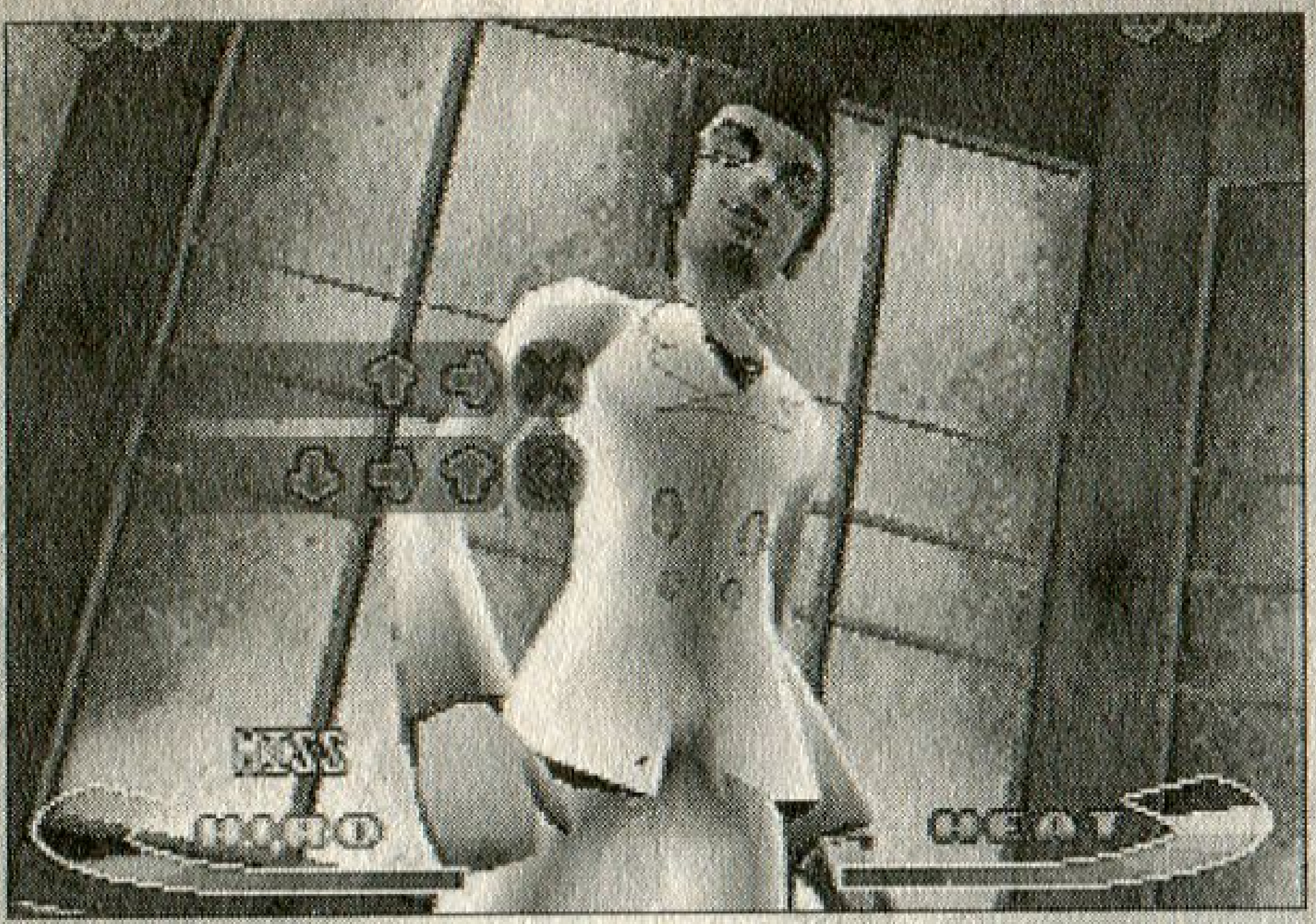


キャラクターセレクトの画面の動きもカッコイイ。細部にこだわった作りがうれしくなってくる。

明快なシステムが生む、独特のゲーム性

『バストアムーブ』は、「ダンス&リズムアクション」とパッケージで謳っているように、誰でものって踊る（この場合はキャラクターだが）ことが出来るシステムになっている。

　まず、ダンスに使うキーは方向キーと、「○」「×」ボタン。そして、画面には矢印と○ボタンか、×ボタンが表示されるので、この通りにキー



ジャマーが使えないソロパート。確実にコンボを成功させたいところだ。

を入力すればいいだけだ。ただ、むやみに押してもダメで、ちゃんとリズムにのり、正確なタイミングで押さなければならない。そのタイミングは、タンッ、タンッ、タンッ、タッンという4拍子のリズムになっている。この最後の「タンッ」の時までに、コマンドを入力し、○ボタンか×ボタンを押せばいいのだ。成功するとキャラクターが華麗に踊り出す。

で、ここが『バストアムーブ』のポイントなのだが、最後のボタンが、タイミング通りに押されていれば、他のコマンドはどのタイミングで入力してもいい、と言うこと。つまり、上を4回連続で入力するコマンドがあるとしたら、4拍子に合わせて、ひとつずつ入力してもいいし、最初1拍おいてから「タンッ、タタッ、タンッ」と押してもいいということだ。また、コマンドを間違えたとしても、すぐに正確な入力を行ってタイミングを合わせれば、ミスにならない。要は、4拍子のリズムがズレなければいいのである。こういったシステムは、初心者にとっては取っつきやすく、遊びやすいシステムだといえるだろう。

また、このゲームは、ダンスで対戦を行うので、当然勝敗も生まれてくる。この判定が一風変わっていて、なんと「カメラアングル」で決まるのだ。

表示されたコマンドをちゃんと入力していくと、続けてどんどん違うコマンドが表示される。これを繰り返すことによって、画面にいるキャラクターを躍らせるのだが、コマンドは次第に難しくなっていくのだ。コマンドは通常、2種類用意されていて基本的には下段のほうが難しい。正確なコマンドを続けるのはシンドイが、難しい分、よりカッコよく踊らせることができる。そのコマンドがより複雑、つまりダンスがカッコイイほど、普通は二人を映しているカメラが、次第に片方に寄ってくるのだ。そして、曲が終わった時に、カメラが寄っているキャラクターが勝ったことになる。

対戦中は、相手の邪魔をすることも可能。4拍子の最後で、「△」ボタンを押すと、相手の邪魔をする「ジャマー」が、1ステージ中につき、2回まで出せる。これを当てれば、相手を、数秒間ダウンさせることができ、その間に、自分のキャラクターを有利にすることができるのだ。

もちろん、回避方法も存在する。相手が「ジャマー」を使ったと気づいたら、次のボタンを押すタイミングで「□」ボタンを押す。成功すればバック転で「ジャマー」を避け、さらに踊りつづけることができる。ただ、曲の途中には、必ず一人ずつ踊るソロパートがある。この時は「ジャマー」をしかけることができない。したがって、どのタイミングで「ジャマー」をしかけ、相手のダンスを止めるかといった駆け引きが出てくる。先に仕掛けて、避けられたら後がまずい、しかし手を出さなければ負ける、といった、まるで、パンチの届く範囲で睨み合ったボクサーのような、張り詰めた緊張感が漂う。この読み合いが、ただの音楽ゲームにない、ゲーム性を引き出しているのだ。

また、対戦だけでなく、同キャラを使って同じ動きをする「ユニットプレイ」をするのも面白い。対戦とはまた違った緊張感を体験できるぞ。



画面の上の位置にあるのがジャマーマーク。1ラウンド？ につき、2回まで使用可能だ。

ノリとダンスで宇宙一を目指す、イカしたダンサーたち

オッケェ～イ！　堅い話はここまでだ。ここからは、HOTで、COOLなダンサーたちを紹介するぜ。脊髄反射で決めたかのようなイカれた設定をもつキャラたちの魅力をとくとご覧あれ。

炎を操る熱きダンサー



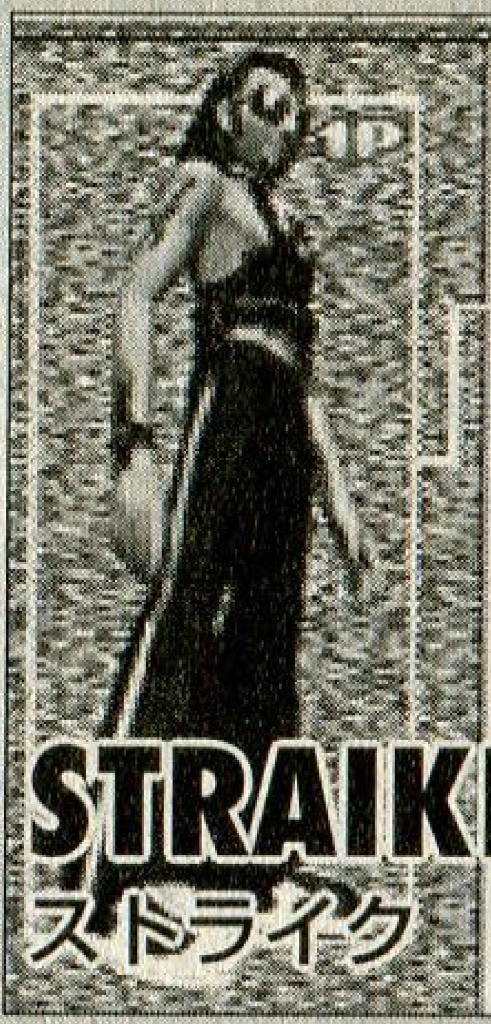
19歳の元レーサー。事故で、全身に大火傷を負ったが、奇跡的に回復。その時以来、炎を自在に操る能力を身につけた…そうな。小刻みに足を動かすステップと、腕の動かし方に特徴があるダンスをする。コマンドは同方向の矢印が多いので初心者向きのキャラだ。

情熱的なアーティストダンサー



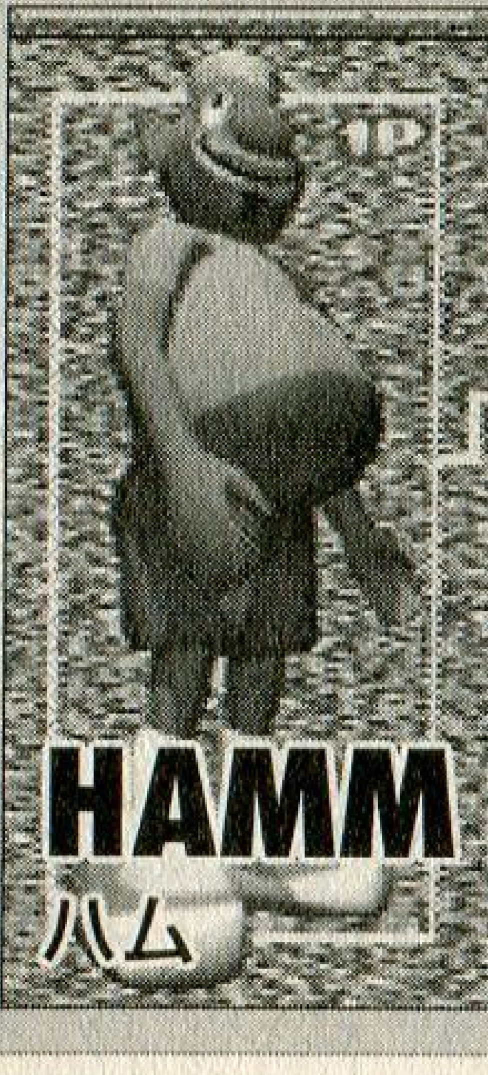
青い髪と、大きな瞳が印象的なグラッフィクアーティストの少女。あまりにも情熱的な性格のため、描いた絵が一緒に踊り出すといわれている(う～む…)。彼女のステージは、女性ボーカルが歌うゆっくり目の曲なので、割と簡単だと思うぞ。

熱きストリートギャング



ノートリアスの異名を持つ、ストリートギャング。激しいステップと、身体全体を使ったダンスが特徴的。腕に炎の刺青を彫っている。腰に拳銃を2丁持っており、勝負に勝つと興奮の余り(?)乱射してしまうという迷惑極まりない男。

ステップ軽やかファットマン



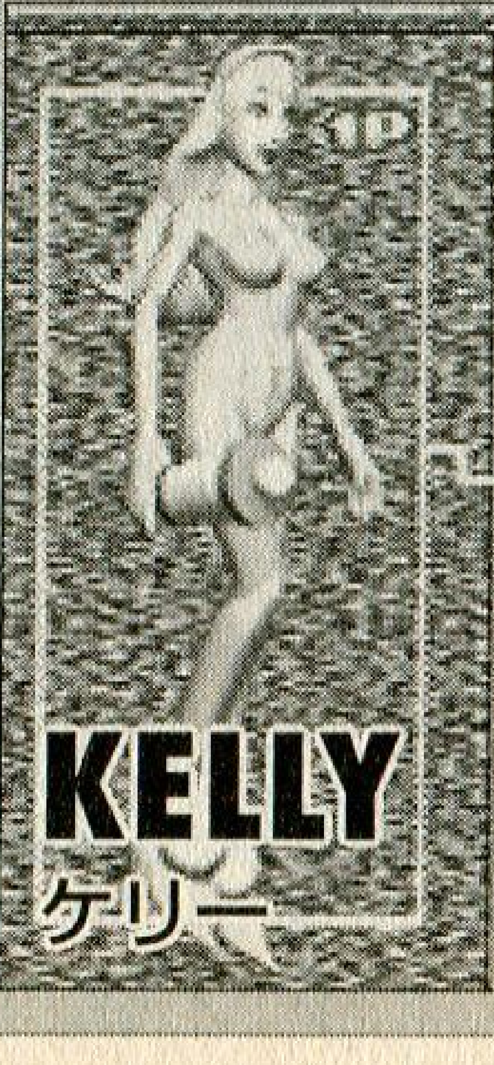
ジャンクフードマニアが高じてハンバーガーショップの店員になった元ダンサー。中年ぶとりした体型とハンバーガーライクな顔に愛嬌のあるキャラだ。コマンドが逆押し(上下など逆のキーを押すこと)系が多いので、見間違えないようにしよう。

可愛くCOOLな女の子



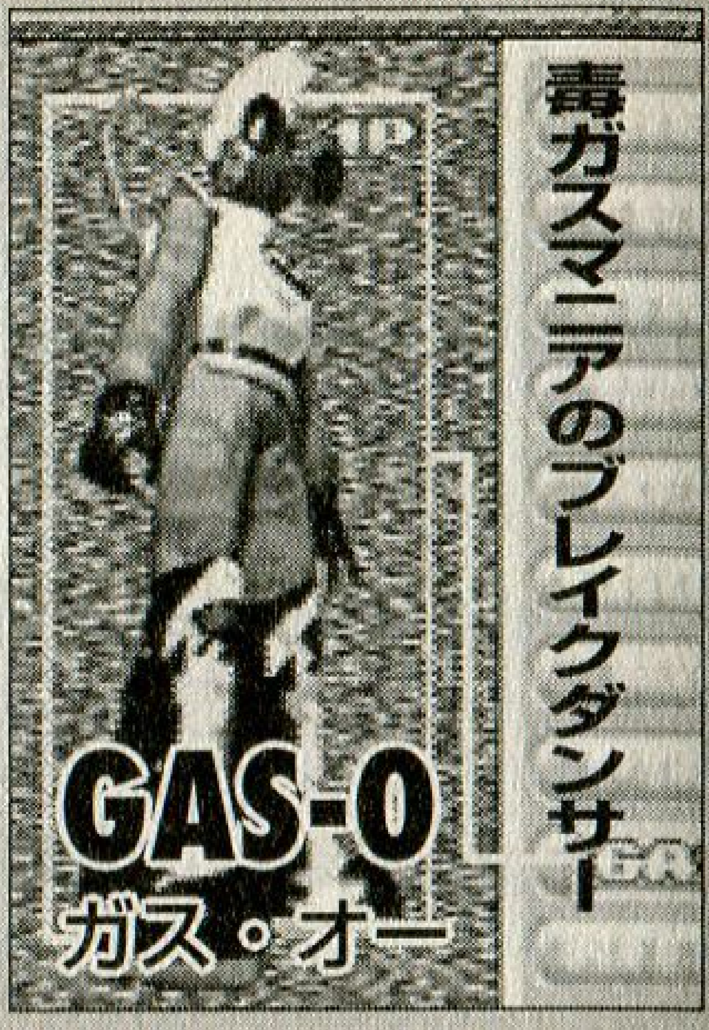
スーパーモデルの母を持つ、12歳の女の子。ゲームが好きで、今「アタリ」のカセット集めに夢中(なんてマニアな…)。小さな身体全体を使って表現するダンスが特徴的だ。ちなみに彼女のステージの曲の作詞をしているのはなんと、女優の榎本加奈子。

怪しげなラバースーツダンサー



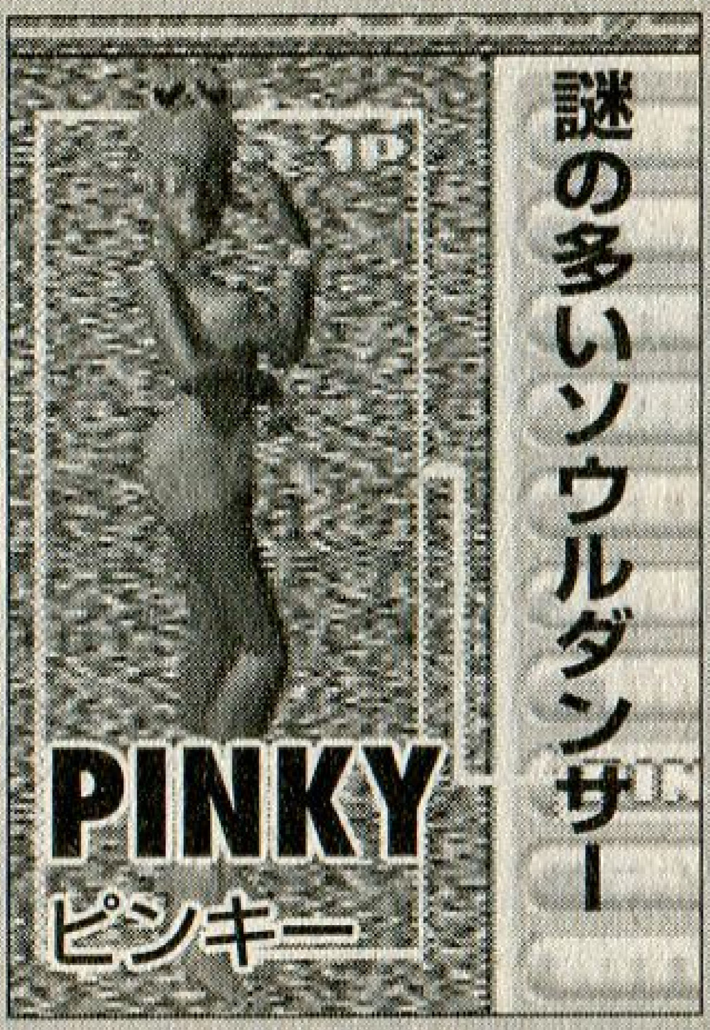
昼間は普通のOLだが、夜になると、ベイビースーツのような、ラバースーツに身を包み、ガラガラを持って秘密のパーティに出没するという、だいぶ変なお姉さん。妙にエロチックなダンスがたまらないキャラである。

毒ガスマニアのブレイクダンサー



8歳の時に読んだSF小説に感銘を受け、15歳で科学者になってしまった、毒ガス研究が趣味のマッドサイエンティスト。しかもモヒカンにガスマスク、背中にガスの詰まったタンクを背負ってます。そんな格好でブレイクダンスは危険でしょ…。

謎の多いソウルダンサー



年齢不祥。表の顔がストリッパーで占い師、裏の顔は殺し屋という、どうしてそういう設定になったのか、が謎の女性ダンサー。ステップよりは、腕、足を激しく動かすソウル系ダンスを得意とするキャラだ。

土曜のダンシングヒーロー



日本在住のイタリア人。築30年六畳一間のアパートに住み、土曜の夜になると真っ白なパンタロンを履き、オールバックにしてキメキメ(死語)で踊りに行く「ダンシングヒーロー」。ディスコブーム時に流行ったサタデーナイト系のダンスをする。彼が踊っていると「ヒロくん♥」という女の子の声がやたらうるさい。

特撮系アイドルのコスプレダンサー



『ラブラブ戦士ミラクル5』という番組に出ており、密かにブレイク中の特撮系アイドル(マニアック…)。ネコの尻尾に耳をつけたマスクで、「キャッツアイ」ばりのコスチュームが特徴的である。ちなみに彼女のステージ音楽は、このゲームのメインテーマでもある「青空のKNIFE」。

制作者コメント

(株)エニックス広告宣伝課　山本さん

Q1 「バストアムーブ」のコンセプトを教えて下さい。

A1 明るく楽しくかっこよく、でしょうか?

Q2 制作中に苦労した点などを教えて下さい。

A2 膨大なダンスのモーションデータを調整していく作業が、なんといっても大変でした。実際のゲームを見て頂ければ、その苦労の成果がわかると思います。おかげで、発売から一年たった今でも、キャラクターたちのダンスはリアル&クール、そしてゲームとしてのインパクトも保ち続けていると思います。

Q3 このゲームはネーミングや設定などが凝っていますけど、どのように決定されたのですか。

A3 ショーティーというキャラの歌詞なんて最高に面白いと思うんですけど、これは女優の榎本加奈子さんの作詞によるものなんです。その他にも様々な方が作詞してます。キャラクターの設定等はフレイムグラフィックスの田中秀幸さんが中心となって、その場のノリで決めました。いい味出しているでしょ?

Q4 ユーザーからの反応はどのようなものがありましたか。

A4 女性ユーザーの比率が高いのが特徴でした。アンケート葉書にプリクラが貼ってあったり、マーカーでカラフルな落書きが書いてあるのが見てて楽しかったです。皆さんの意見はスタッフ一同参考にさせていただいており、4月15日発売のバストアムーブ2に反映してますので、そちらもお楽しみに。

Q5 まだ未プレイのユーザーに一言、お願いします。

A5 キュートなキャラクター、クールな動き、ハッピーな音楽。もちろんゲームとしてのハマリ度◎。みんなが集まったときに対戦するとめちゃくちゃ盛りあがりますよ。

ハードボイルドADVの金字塔！

探偵神宮寺三郎　夢の終わりに



機種：PS　メーカー：データイースト　ジャンル：ADV
発売日：98・4・23　価格：5800円

ここに注目 付属のシングルCDにはシリーズ作のテーマ曲をアレンジして収録。ファンにはたまらないサービスだ。

多機種に渡って登場したハードボイルド路線のシブいADV「神宮寺三郎」シリーズ。最新作である「夢の終わりに」ではザッピングシステムが採用され、より深くその魅力を味わえるのだ。

テキストADVへのこだわり

ディスクシステムでスタートした「神宮寺三郎」シリーズは、発売以来、固定ファンがプレイし続けているという。決して新規ファンを無視したゲーム内容、というわけではないのだが、「ヘラクレスの栄光」しかり、「メタルマックス」しかり、データイーストのゲームには熱狂的ファンに支持される傾向の作品が多い。この傾向を言い換えれば、「こだわり」を大切にしてゲームを開発している、ということだろう。「神宮寺〜」は流行のギャルが登場するわけでもなく、非現実的でホラーチックな内容に走るわけでもない。文字を読みながらストーリーが進んでいく、テキストアドベンチャーというゲームシステムをかたくなに守り続けている。ただ、そのどれもが、神宮寺三郎の世界には必要不可欠なモノだ。これが「神宮寺〜」のこだわりなのでは？　本シリーズが好きな方は、きっとそう思っているに違いない。少なくとも筆者はそうだ。

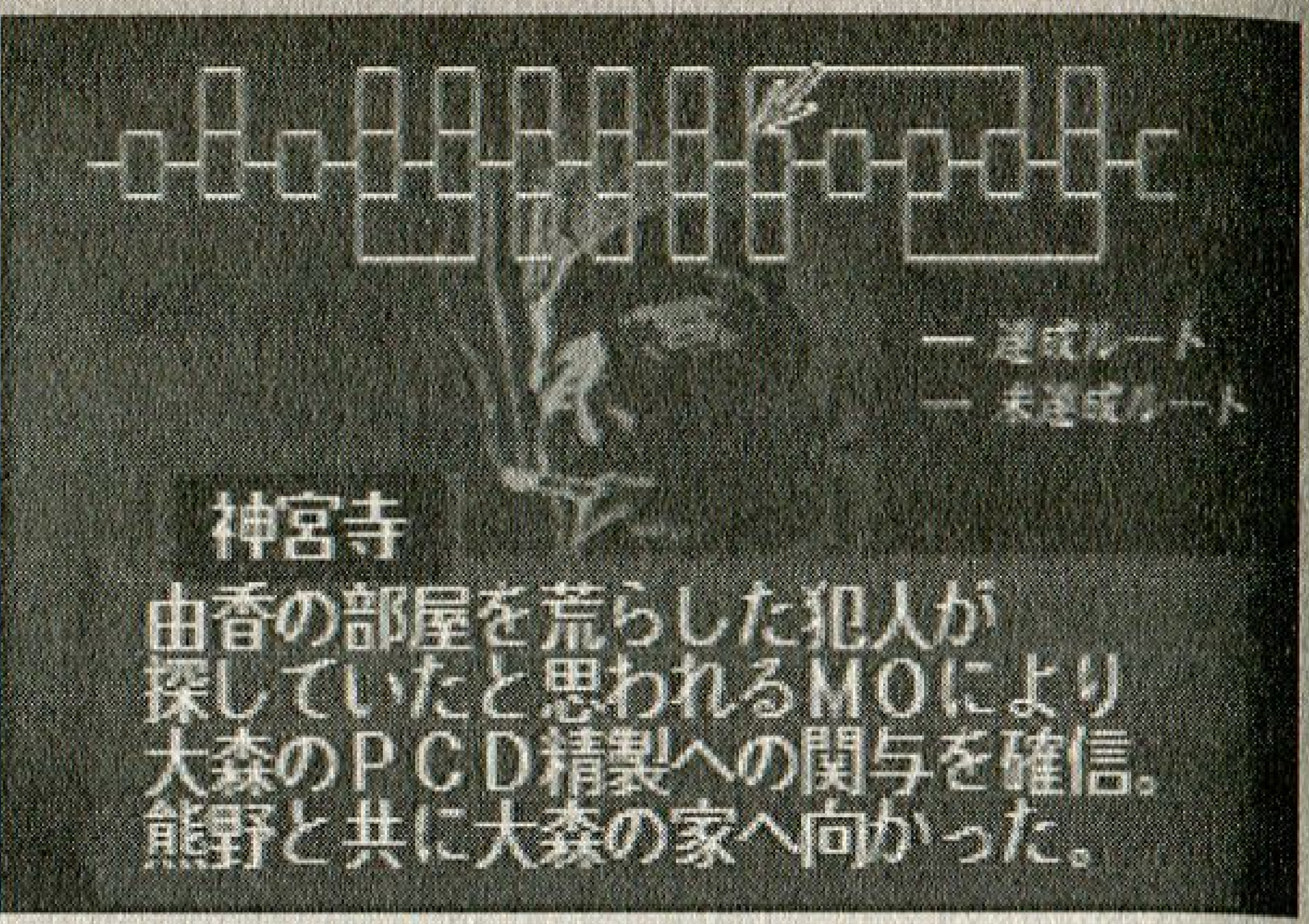
変らない人間関係が安心感となる

シリーズを通してレギュラーで登場する人物は、主人公の探偵・神宮寺三郎と助手の御苑洋子、そして老刑事・熊野参造の3人。これにそれぞれの作品で、様々な登場人物が絡んでいく。決して裕福ではない神宮寺探偵事務所は、新宿歌舞伎町にある。海外でいえばニューヨークの片隅にある探偵事務所、といったところか。シブさが感じられる場所である。

そして1作目から変らないのが、レギュラー3人の立場とその人間関係だ。作品が進んでも、レギュラー陣が変更されることはないし、恋愛関係に陥りそうな神宮寺と洋子がはっきりとそういう関係になった、という描写もない。これらの永遠不滅の人間関係というのは、ゲームに限らず、ミステリー系などの人気小説シリーズではよくあるパターンで、またそれが、シリーズのファンへ安心感を与えている。刻々と変化していくことが多いゲームという枠の中でこの方法は、このシリーズだからこそ生きてくる手法といえるだろう。

シリーズ6作目「夢の終わりに」

最新作である6作目「夢の終わりに」は、まさにシリーズ最高の作品



シナリオルート選択画面。ここでキャラクターを変えることができる。これまでの流れを回想してくれるのがうれしい。

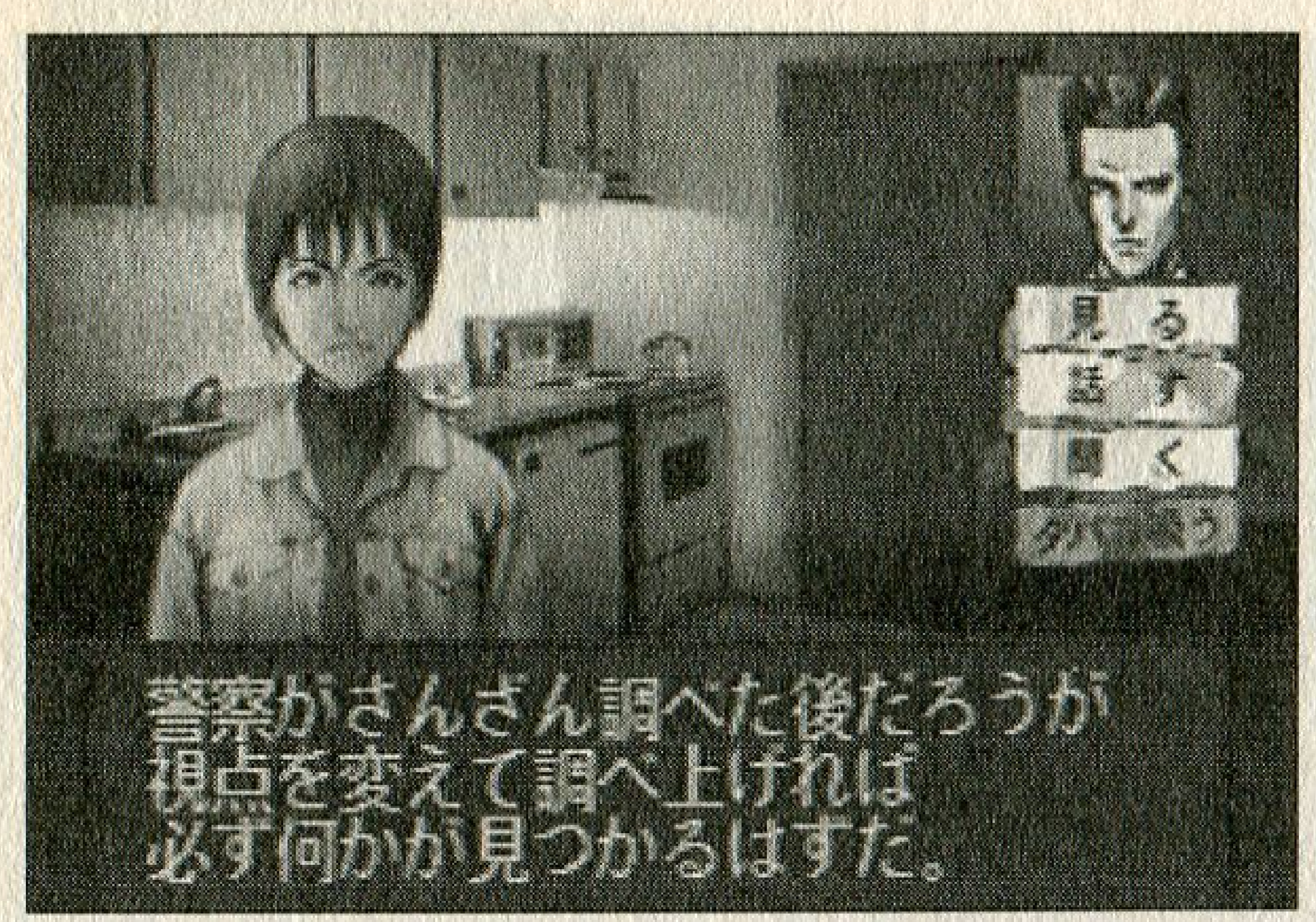
といっていい内容だ。特に風景や人物の描き方がリアルになり、プレイヤーを神宮寺の世界へとドップリ浸らせてくれる。これはハードの性能に負うところが大きい。前作「未完のルポ」から32ビット機での登場となったが、PS(SS)での2作目ということで、こなれてきたということもあるのだろう。神宮寺を始めとするキャラクターのグラフィックもその表情に風格が出てきている。また、すべてのグラフィックと要所要所に入るデモムービーは、シリーズを通してキャラクターデザインを手がけている寺田克也氏の原画がそのまま活かされた形となっているのだ。寺田氏の描く暗めでシブい、雰囲気のある絵がよりゲームのイメージを強固なものにしている。例えるなら、人気漫画のキャラの顔などが、回を重ねるごとにこなれてきていい表情になってくる。そんな感じなのだ。

　デモムービーにしても、必要最小限にさりげなく挿入されるに止められている(欲をいえば、もう少しムービー部分を見たかった、という気持ちもあるが…)。そしてBGMもジャズ系で統一され、より雰囲気を盛り上げてくれている。まさにハードの機能を活かした、ハードボイルドアドベンチャーの代表作といっていいだろう。

より整理された ザッピングシステム

　今回の事件は、助手である御苑洋子の大学時代の同級生・永田由香の失踪事件を発端にした麻薬事件を捜査することになる。本作でも、前作で採用されたザッピングシステムを継承しており、神宮寺・御苑洋子・熊野参造、そして永田由香の妹、永田美貴の4人の視点から事件の経過を追うことができる。

　もちろん1人のキャラのみで最後までプレイできるし、エンディングも見られるのだが、それではストーリーのすべてを理解した、ということにはならない。例えば神宮寺が捜査している同時刻に、ほかのキャラがどこでどういう捜査をし、どんな事実を知っていったか? ということを体験できるのがザッピングシステムのいいところであり、より細部まで多角的にストーリーを楽しむことができる。複数キャラでのプレイは欠かせないのだ。ザッピングは、ストーリーのポイントごとにセーブできる画面で行うことができる。そこでプレイするキャラを変更するというわけだ。ここで、少し前に戻って他のキャラでプレイして、さらに先へと進んでいく。このやり方を繰り返すことで、すべてのキャラの視点から物語を俯瞰しつつエンディングへといくことができるのだ。



メイン画面。捜査に行き詰まったら「タバコを吸う」を選ぼう。きっと道が開けるはずだ。

　ただ、4人ものキャラがいるので、ザッピングを繰り返しすぎると、話が入り組みすぎてわからなくなる可能性もある。1人のキャラで1度クリアして、それから他のキャラでプレイし直すというのがわかりやすい方法かもしれない。

　セーブ画面時に達成・未達成ルートが表示される(写真参照)ので、同じ話を2度読む心配がないのは親切だ。が、惜しむらくは戻れるのがストーリーの一つ手前まで、ということだ。もし自由に戻ることができるなら、プレイヤー各々が自分なりの区切りをつけた時点で他のキャラに切り替えてプレイする、

興味のある方はぜひプレイを！
シリーズ全作品紹介



「新宿中央公園殺人事件」
（87年・FCディスク）

記念すべきシリーズ第1作はディスクシステムで発売された。オーソドックスなコマンド入力式のテキストアドベンチャーで、新宿中央公園で起きた殺人事件を解決していく。15日間のうちに解決しなければゲームオーバーで、セーブすると日にちが進んでいくシステムが、妙なリアルさを感じさせてくれる。新宿中央公園という実際の場所が舞台ということが、当時はプレイ意欲をそそった。ここまでハードボイルドな雰囲気のゲームは当時珍しく、それだけでも話題となった。操作に詰まった時にヒントを得るための「タバコを吸う」コマンドが印象的だった。

「横浜港連続殺人事件」
（88年・FC）

シリーズ第2弾はロムカセットで登場。今回も実際の地名である横浜が舞台で、事件の進展の仕方や謎解きが絶妙のバランスでかなりストーリー重視の作品になっていた。システムは、基本的には1作目とそう変化はなかったが、新たに捜査方針を決定するコマンドが追加された。これは、謎を解くヒントが複数ある場合に、どのヒントから捜査を進めていくかを決め、それによって捜査の方向が変っていくシステムだった。ハードなストーリー展開は、1作目以上だ。

「危険な2人　前・後編」
（88年・FCディスク）

1作目と同じくディスクシステムで登場した3作目は、前篇、後編にわけて発売された。鈴鹿の2輪レースで起きた事故を発端にして、大がかりな密輸事件へと発展していく。ストーリー展開のテンポが、前2作よりもよく、プレイしやすい作品だった。ハードボイルド路線のアドベンチャーシリーズとして、定着してきたのはこの作品からといえよう。



「時の過ぎゆくままに」
（90年・FC）

ディスクシステムでシリーズを定着させると思われたが、4作目はロムカセットでの発売だった。システム的にはこれまでのシリーズと同じだが、内容に特徴のある作品だった。今作では、起こった事件を直接捜査するのではなく、1年前に起こった事件を回想しながら捜査が進んでいくという展開だ。回想シーンでは画面がセピア調になったりと、雰囲気を大切にして作られた作品である。4作目ということで、ファンの飽きを考慮に入れた内容、といえるかもしれない。

「未完のルポ」
（96年・PS／SS）

長い時を経てハードをPSとSSに移してのシリーズ第5弾。ハード性能の違いにより、それまでとは打って変わってビジュアルが綺麗になった。なおかつシブい雰囲気はそのままで、さらにその世界へとのめり込みやすくなった。事件内容も臓器移植と外国人の密入国問題というかなりヘビィな題材だ。ゲームシステムは、この作品からザッピングシステムを採用し、4人の登場人物を交互に操作することで、よりストーリーを深く知ることができるようになった。

ということができるとうれしかったのだが…。

今回の作品でのザッピングシステムでは、もう一つの特徴として、出会う人物の心情なども多角的にわかる、ということだ。事件の中心人物である永田由香と話すときに、神宮寺だとただの依頼人だが、洋子なら同級生として、そして永田美貴なら妹として会話をすることになり、永田由香がどういう人物なのかがよくわかるようになっている。このシステムは、ストーリーに深みを持たせるという意味でとてもいいシステムだ。ぜひ、今後の作品でも続けて欲しいと思う。

神宮寺と洋子の過去が明らかに!?

オープニングのデモムービーでは、神宮寺が拳銃を構えているシーンが挿入される。だが、このシーンは本編には関係していない。詳しくは書けないが、神宮寺が背負ってきた過去と関係しているもので、これがクライマックスに多少なりとも影響を与えているのだ。そして今ま

で語られることのなかった、神宮寺と洋子の出会いが明らかになる。ここら辺は、シリーズのファンには見逃せない部分だろう。といってもすべてが明らかになるわけではないので、今後の作品に期待したい。

ムダなフラグ立ては、ADVの宿命か？

テキストADVの長所として、登場人物の心理描写をより細かく書き込むことができる、ということがあげられる。これは、内容に深みを出すことにもなるし、ADVというジャンルを考えると、プレイヤーのイマジネーションを高めるという意味でもいい手法だと思う。ただ、その弊害としてフラグを立てて先へ進ませるために、あまり意味のない場所を何度も調べたりしなければならない、ということがある。これは、熱中してプレイしているときに興ざめしてしまう部分だ。この「夢の終わりに」でもそういう部分が多少あった。捜査にムダはつきもの、という考え方もあるが、もっと他にフラグを立てる方法はないものか？　と、テキストADVをプレイし終えるといつも考えてしまう。かといって、今流行りのテキストを読んでいき、AかBか選択しながらさらに読み進んでいくのではまた違ってくるし…。難しい問題ではあるが、テキストADVの今後の課題といえるだろう。また「神宮寺」シリーズで、この課題をぜひクリアしてほしい。

今後のシリーズ作にも期待！

最後になったが、捜査途中の所々で、「推理する」「整理する」というコマンドが出てくる。これはそれまでの状況を整理していくコマンドで間違った推理をすると推理し直すことになる。ストーリーをきちんと把握しながら進んでいくには有効なシステムで、初心者でもプレイしやすい配慮といえるだろう。

随所にこだわりを見せるこのシリーズだが、よりプレイしやすいシステムを追求しながら作られていることも確かで、今後発売されるであろう「神宮寺三郎」シリーズにも、いやがおうでも期待せずにはいられないのだ。


オープングデモより。普段は拳銃を所持していないハズの神宮寺。このようなことになった理由とは？

制作者コメント　回答：データイースト（株）
「探偵神宮寺三郎　夢の終わりに」プロデューサー　西山氏

手応えのある開発ができた作品です

「探偵神宮寺三郎　夢の終わりに」は、神宮寺三郎シリーズの6番目の作品となります。10年以上前からあるコマンド選択式のアドベンチャーゲームですから、はっきり言って古臭く感じるかもしれません。しかし「この方式で最高のものを作ってみよう」といったコンセプトが神宮寺シリーズでは継承されています。おかげ様で「夢の終わりに」は、いろんな方面で高い評価をいただきました。ポリゴン全盛の業界に、あえて逆らったのがよかったのかもしれません（笑）。開発者にとってユーザーさんの意見は非常に大きな影響があるのですが、今回ほどうれしい反応が返ってきたゲームはありません。開発者冥利に尽きるというものです。神宮寺シリーズのユーザーさんは1作目からプレイしている方が多いのが特徴です。目の肥えたユーザーさんが多いということにもなりますから、それなりにプレッシャーもありました。開発が終わった後でもアンケート葉書が来るまではドキドキしたもです。自分にとっても「夢の終わりに」は手応えのある開発ができた作品でした。数では負けていますが、100万本を超えるようなソフトとも、内容では勝負できるものと思っています。何年経っても忘れられないソフト、そんなゲームを今後も作っていきたいと思ってます。



複数プレイで遊んでこそ、初めて真の魅力を堪能できる！

Blaze&Blade ～ Eternel Quest ～

機種：PS　メーカー：T&Eソフト　ジャンル：RPG
発売日：98・1・9　価格：5800円

ここに注目 コンピュータゲームのＲＰＧにも、想像力が不可欠だった頃の、懐かしい香りでいっぱい。お手軽にＴＲＰＧ気分も楽しめる。

マルチタップに対応し、4人まで同時に遊べるファンタジー・アクションRPG。シンプルですぐに覚えられるな操作性と、かつて一世を風靡した「剣と魔法の世界」の雰囲気が味わえる造りが魅力的な作品だ。

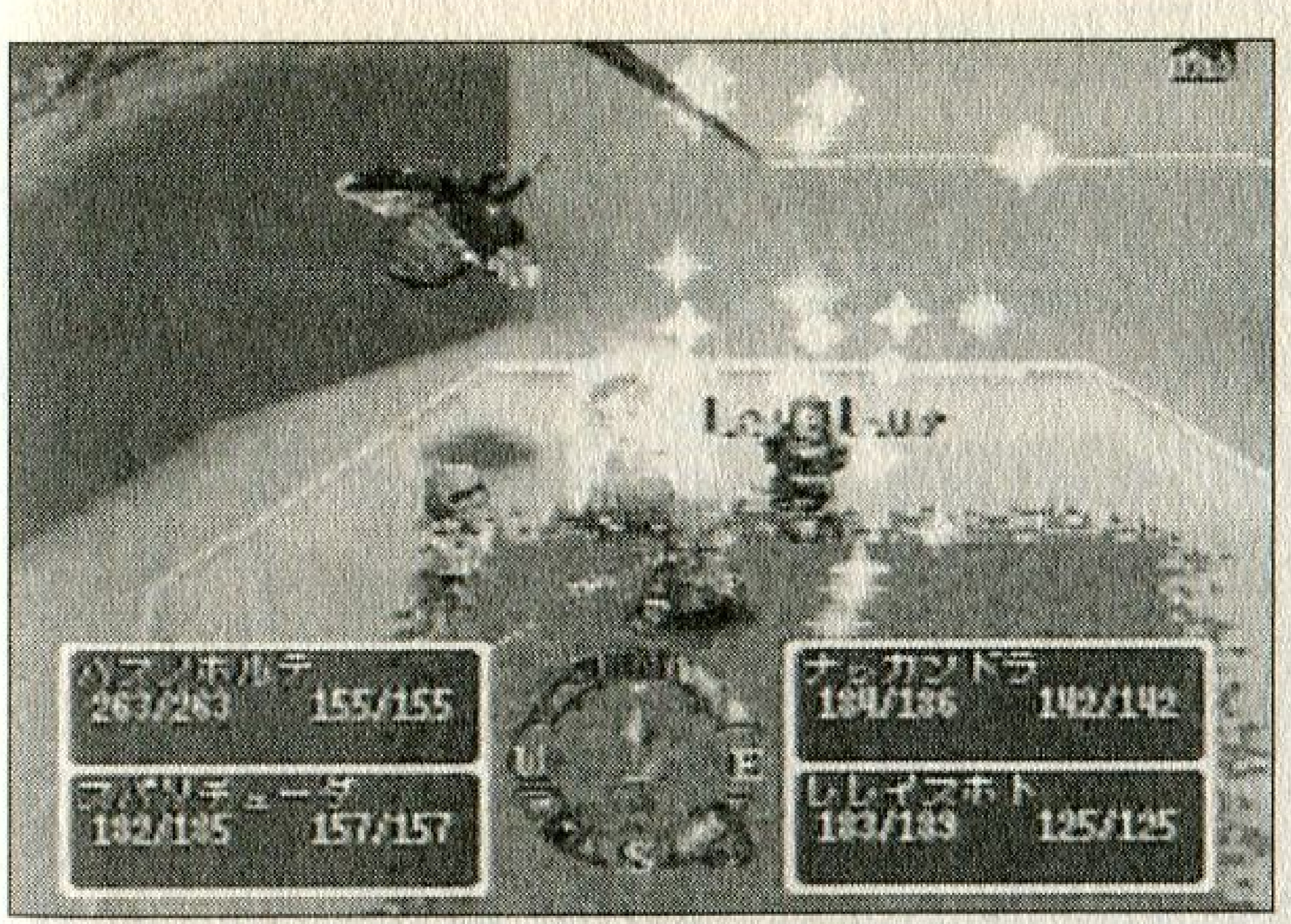
気の向くままに冒険を楽しもう

『ブレイズ&ブレイド（以下『B&B』）』は、昔ながらのファンタジーの雰囲気をよく醸し出しているアクションRPGである。

プレイヤーは、ファイター、ウィザード、シーフ、エルフなど、全部で八種類用意された「クラス」の中から自分のキャラクターを選び、最大4人までのパーティを組んで、各地で冒険を繰り広げていくことになる。

ゲームの最終的な目的は、封印されている邪神を倒すことにあるのだが、そこへ向けて一本道に物語が進むというタイプのRPGではない。森、廃坑、塔など、フィールドマップ内にある様々な場所を探索し、ファンタジックな冒険そのものを楽しむほうに重点が置かれた造りになっている。このとき、最初に遭遇する敵がゴブリンだったり、レッドドラゴンが異様に強かったりと、端々に古典的なファンタジーの設定がちりばめられているのである。

アクション性が採り入れられてはいるが、難度が低く、手軽にプレイできるのは初心者にはうれしいところだろう。とくにレベルアップが早く、経験値稼ぎの必要がないのは大きな魅力だ。普通に進めていけば、キャラクターはどんどん強くなっていく。成長の点で、プレイヤーがストレスを感じることはまずないのだ。



様々なタイプのダンジョンを４人までのパーティを組んで探索していく。

ゲーム自体は手軽で遊びやすいのだが、その一方で、相当数のアイテムが用意されており、これらを集めていくのも面白い。このゲームには、ショップがなく、アイテム類は基本的に敵を倒したときにランダムに出現する宝箱から入手しなければならない。強力なアイテムは出現確率も低いので、同じ敵と何度も戦ってみることも必要になってくるのだ。最強装備をすべて揃えてみようとすると、かなり長い時間やり込まなければ到底集まらないだ

ろう。

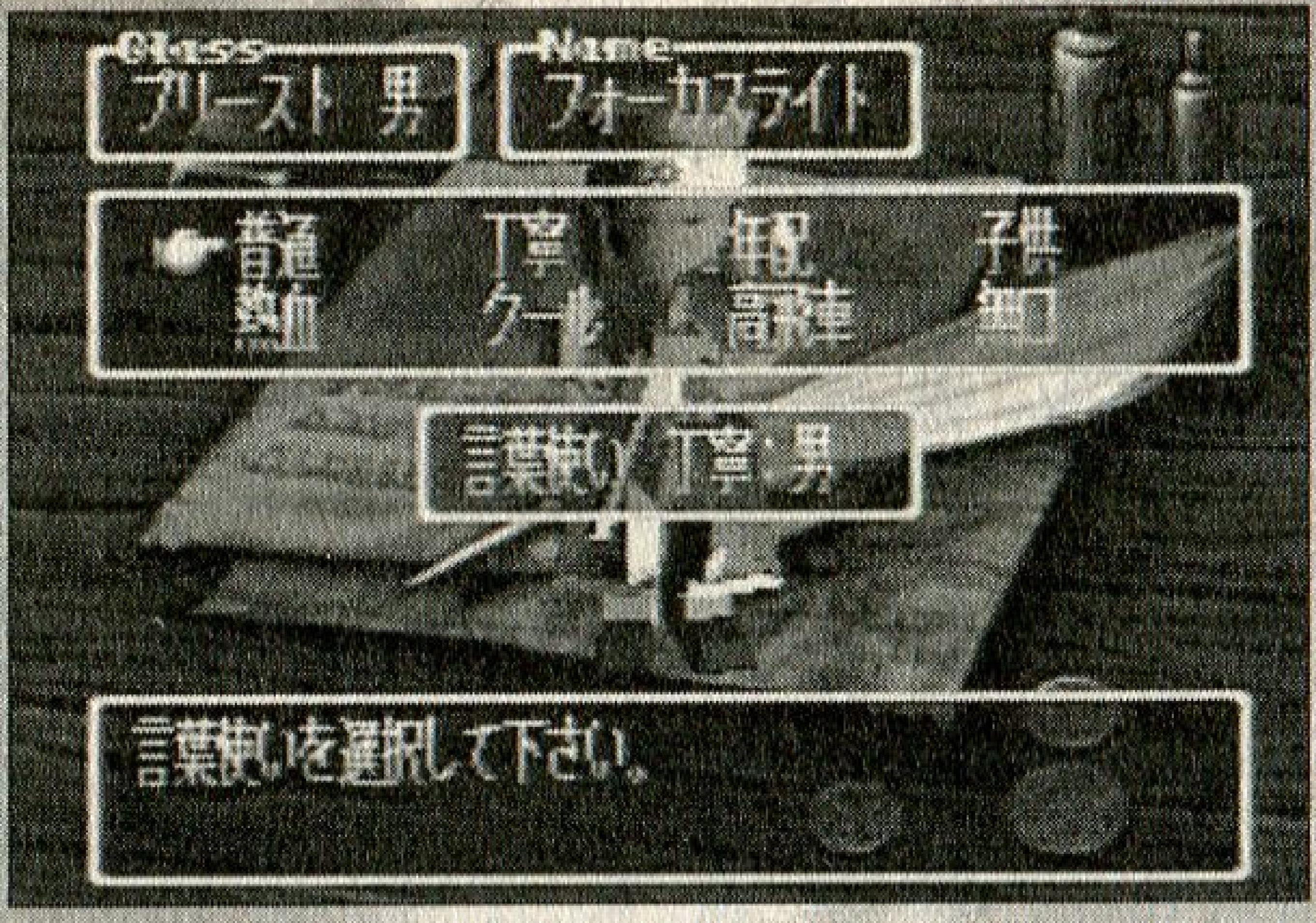
このように、『B&B』ではプレイヤーが与えられる物語を進めていくのではなく、自らが目的を見出し、それに従ってゲームを進めていくようになっているのだ。このあたりの感覚は、最近主流になってきたストーリー中心のRPGよりも、『ウィザードリィ』などの初期のパソコンRPGに似ているといえるだろう。

友人たちを集めてパーティを作れ！

パーティは前述のように4人までのキャラクターで編成するのだが、ここで大きな特徴が一つある。それは1プレイヤーが1キャラクターしか操作できず、さらにコンピュータによるキャラクターの自動操作がないということだ。

プレイヤーが1人だとすると、仮に4人パーティを作ったとしても操作していないキャラクターたちはリーダーの後ろにぞろぞろついてくるだけで、何もしてくれない。一応近くに敵が来ると殴るぐらいのことはしてくれるが、自分から積極的に攻撃を仕掛けてはくれないし、特殊技能の類もいっさい使ってくれない。有体にいって役に立たないのである。

これは『B&B』が、もともとマルチプレイを前提に作られていることを意味している。このゲームはマルチタップに対応しており、最大4人までの同時プレイができるのだが、システムから見るかぎり、「4人まで遊べるゲーム」ではなくて、「4人で遊ぶゲーム」なのである。無理矢理1人でプレイしてもクリアできないことはないのだが、ダンジョンの仕掛けが複数のキャラクターがいないと解けない箇所などもあり、やはりそれは本来の遊び方とは言い難い。また、難度が低めのゲームとはいっても、後半になればそれなりに敵も強くなってくるので、やはり人数は重要だ。さらに、このゲームでは複数のメモリーカードから集めたキャラクターで一つのパーティを編成することができる。同一パーティ内のキャラクターならば、アイテムの受け渡しもできるので、これによりレアアイテムを揃えていくという楽しみ方も可能になっている。まさに友人たちと遊ぶためのゲームといえよう。



名前はもちろん、能力値、属性、さらにはしゃべり方などまで細かく設定できる。

ノスタルジーを感じさせる世界観

こうしてみてくると『B&B』というゲームそのものが、ある種のノスタルジーを抱かせるゲームであることに気づいてくる。

ゲームの大目標のみが与えられ、過程がいっさいプレイヤーに委ねられるという物語構成。コンピュータゲームというよりは、まるでテーブ

ファンタジー世界への誘い

『B&B』の世界は、中世的な雰囲気を持った西洋風ファンタジーを強く意識して作られている。ここでは、そうした世界観の底流にある小説を紹介しよう。

『ホビットの冒険』／『指輪物語』／『シルマリルの物語』

あらゆるファンタジーの基本となったといっても過言でない、J・R・R・トールキンの大作。森の中に住む高貴な血統としてのエルフ、頑固で酒好きのドワーフ、小鬼としてのオーク、陽気なホビッドなどは、すべてこの三部作の中で創り出された。三部作のうちでももっとも有名な『指輪物語』は、近々アメリカで実写映画化されるという（監督は『ブレインデッド』『乙女の祈り』のピーター・ジャクソン）。

エルリック・サーガ

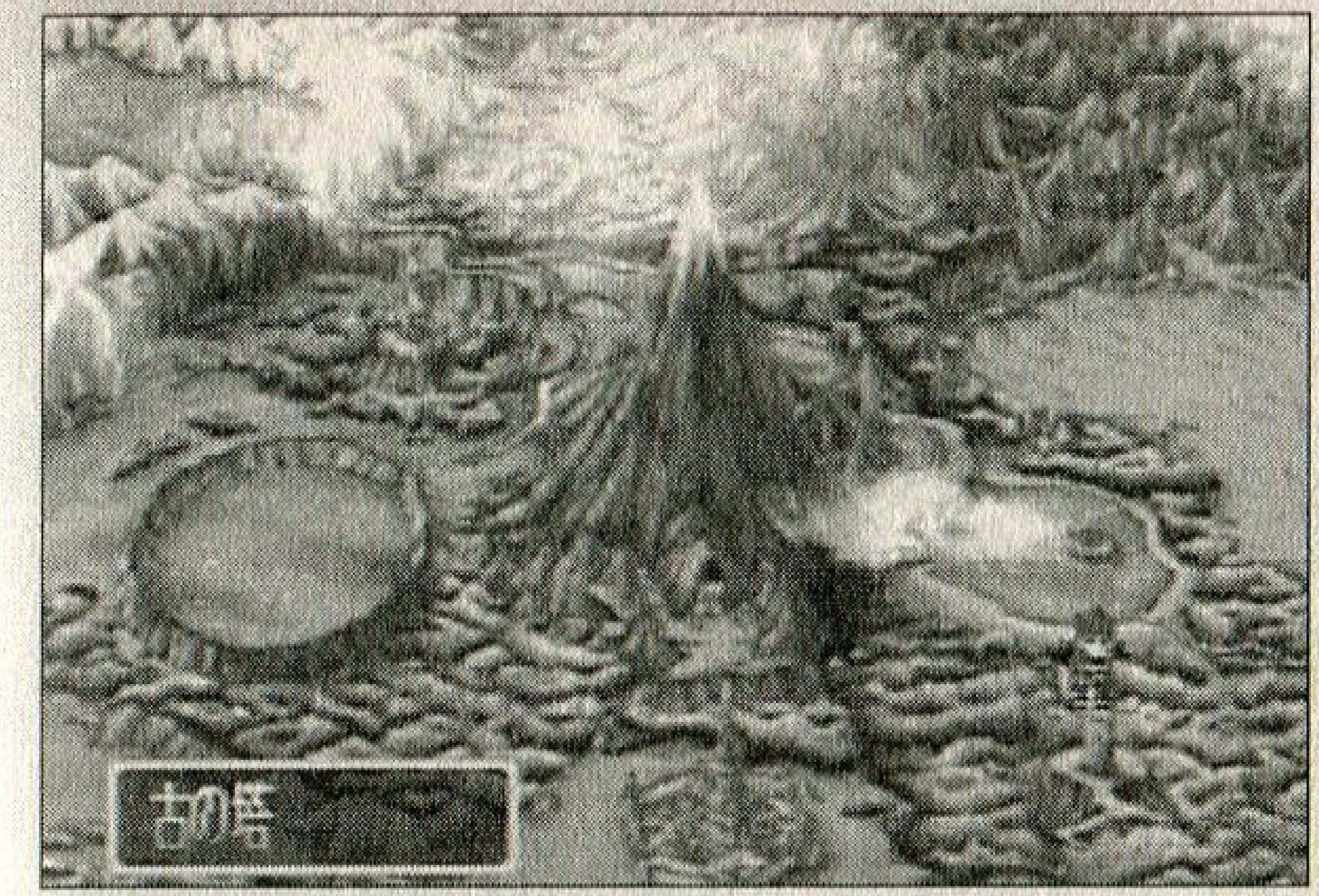
退廃的で破滅的な英雄伝。秩序と混沌という概念を世界で初めて登場させ、これは後のファンタジー感に大きな影響を与えた。

戦士コナン・シリーズ

未開の蛮族戦士コナンの活躍を描いたヒロイック・ファンタジー。戦士や魔法使いの基本的なイメージはこの作品によって確立された。過去、二度映画化されている。

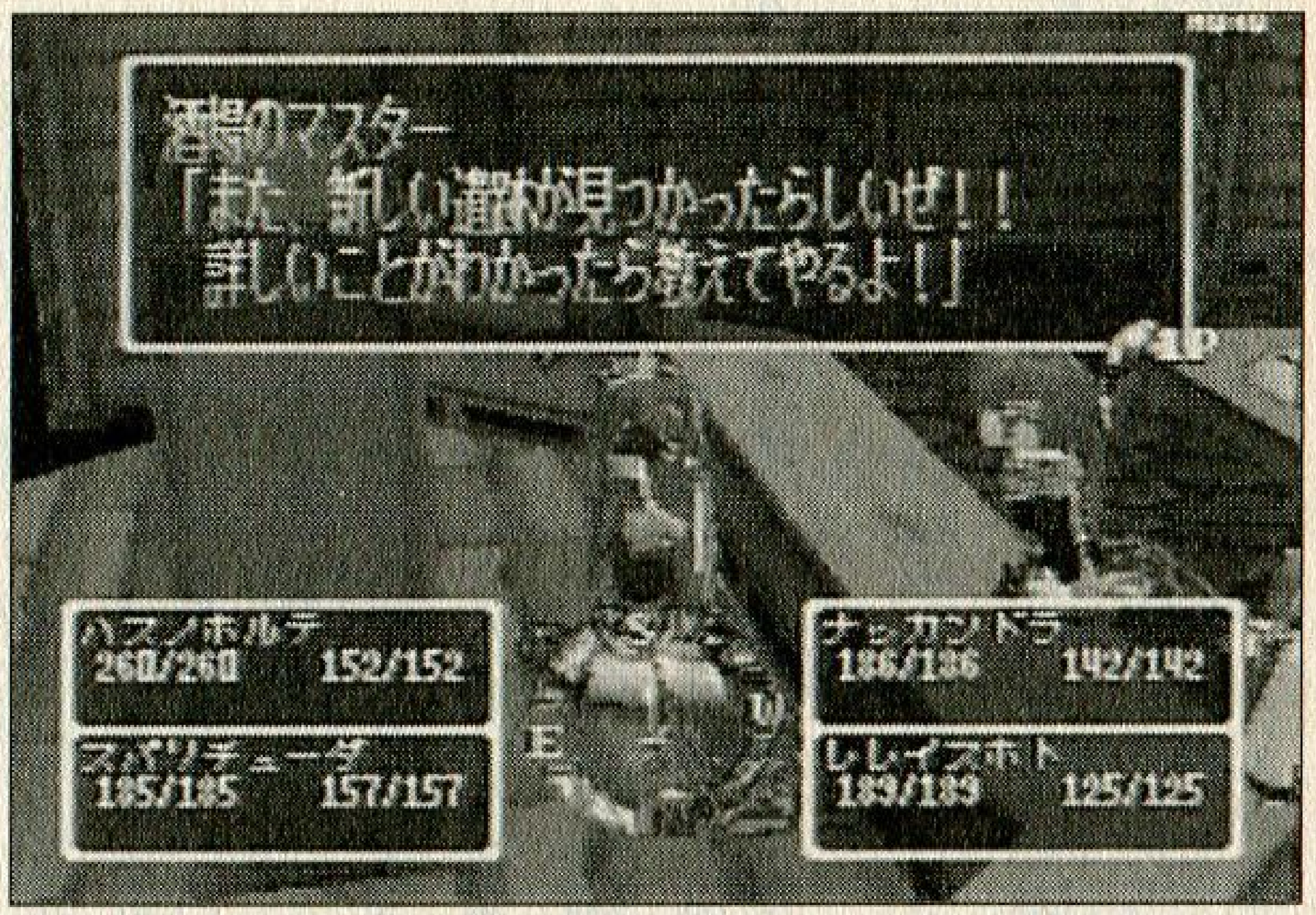
ルトークRPGを連想させるようなゲームシステム。…そう、これはまさに十年ほど前にヒットした、ファンタジーRPGの姿そのものなのだ。キャラクター設定からモンスターの扱い、背景となる世界に至るまで、ここに展開していく冒険は、今では廃れてしまった古き良き時代のファンタジーの匂いに満ち満ちているのである。

　今でこそ、1ジャンルとして完全に定着してしまったファンタジーだが、十年ほど前までは、日本人にとってはほとんど未知の領域だった。西洋風の昔話の背景など、せいぜいがグリム兄弟やアンデルセンの童話程度しか一般的でなかった時代には「ゴブリン」だの「ノーム」だの聞いても何のことやらさっぱり分からなかったのだ。稀に文学好きのプレイヤーがいて、ちょこっと妖精や魔獣の名前など知っていたりするぐらい。それもギリシャ神話など、ちゃんとした背景があるモンスターだけで、ファンタジー世界でのオリジナルだったりすると、もはやまったくの謎だった。



プレイヤーが冒険を続けることによって行けるダンジョンも増えていく。

　あれから十年以上の時を経て、いま、ファンタジーの一般性は比較にならないほど高まった。ところが、やはり異国の文化の悲しさで、歴史的伝統を共有していない日本では、それが遊びという領域を通したこともあって、激しい変遷にさらされていったことも事実である。端的な例がプレイステーションの人気RPG『ファイナルファンタジー』シリーズだろう。回を重ねるごとにファンタジー性が薄れ、最新作の『Ⅷ』では、もう何のジャンルなのか判らなくなってしまっている。語義的なことをいえば、「ファンタジー」とは幻想や架空の出来事を指す言葉であるから、どんな内容になっても構わないのであるが、にしても一ジャンルとしてまとめるのが不可能なほど、さまざまな世界観が乱立しているのが現状なのだ。



冒険は酒場で主人から依頼を受けることから始まる。ノスタルジックなオープニングだ。

　以前のファンタジーブームの時には、あまりこうした現象は見られなかった。というのも、日本人によるアレンジが加えられる前に欧米の神話、伝承、英雄伝説、あるいはファンタジー小説などがイメージにある程度の統一性を与えてくれていたのである。このため、それをあまりに外してしまうと、ファンタジーらしさが感じられなくなってしまったのだ（詳しくは前ページのコラム参照）。

　高度な文明を築きつつも、その栄華に溺れた故に自滅した太古の社会。こうして生まれた遺跡に一攫千金を求めて群がる冒険者たち。手にする力は剣と魔法…。『B&B』が再現している世界は、まさにかつて多くのゲームファンを魅了した古典的世界なのである。

五つの職業と三つの異種族が生み出す懐かしさ

　幾多のシステムの中でも、とりわけノスタルジックさが漂うのがキャラクターメイキングだろう。

　ここで『B&B』でキャラクターとなる八種類の「クラス」について特徴をまとめてみよう。

・ファイター……接近戦のエキスパートで武器戦闘に優れる
・ハンター……弓の扱いに長け、薬草などの知識が豊富
・シーフ……戦闘はやや苦手ながら、罠の扱いが得意
・ウィザード……魔法使い。様々な

攻撃魔法を使用できる
・プリースト……神官。神の奇跡の力で味方の傷を癒やす
・エルフ……武器、魔法両方の扱いに長けた魔法戦士
・ドワーフ……小柄ながら頑丈で接近戦が得意な屈強の戦士
・フェアリー……空を舞う妖精。補助魔法の使い手。

ハンターを「レンジャー」という言葉に置き換えれば、これはもうかつてテーブルトークRPGやその影響を受けたコンピュータゲームでお馴染みの役割ばかりである。互いの職分が明確で、それゆえにパーティを組む必然性が生まれてくる。『B&B』では、このあたりが意外に厳密なので、あるクラスがいないとちょっと冒険が面倒になることもある。例えばシーフ以外のキャラクターは宝箱を開けるとき罠に引っかかることがあり、そうなると回復用アイテムが必要になるなどの事態が発生する。いきなり致命的になるような悪質な罠はないものの、それでも厄介であることには違いない。

また、能力値の名称にも注目だ。『B&B』で使われている能力値の名称と意味を世界初のテーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』と比較してみよう。

【能力値の名称と意味】
B&B／D&D
STR（腕力）／STR（腕力）
知力（INT）／INT（知力）
MIN（精神）／該当能力なし
AGL（敏捷）／DEX（敏捷）
CON（体力）／CON（強靭）
POW（魔力）／該当能力なし
LUK（運勢）／該当能力なし

名称そのものはもとより、その意味する概念がよく似通っていることに気づくだろう。能力値はキャラクターをいかに数値化するかを示す指標であり、ゲームの基本的な構造に大きく影響する。『B&B』がこれらを強く意識していることが見て取れよう（ゲームの名称自体、『D&D』のもじりといえなくもない）。

ただ、ここで重要なことは『B&B』が単なる懐古主義の産物ではなく、あくまでテーブルトークなどの昔のRPGが持っていた魅力を、九〇年代風に再生したという点にある。シンプルで遊びやすいシステムなどは、従来のファンタジーを知らないライトユーザーでも十分に楽しめる出来映えである。オールドファンにはかつての懐かしさを、新しいゲームユーザーにはファンタジーの原型を垣間見せてくれる作品。『B&B』の価値はまさにそこにあるのだ。

制作者コメント

（株）ティーアンドイーソフト　プロジェクト推進室　伊津野賢二氏

・本作のコンセプトを教えて頂けますか。
「自由！　多人数プレイによる、多人数プレイでしか味わえない楽しさ！　アイテム収集・レベル上げなど、キャラを育てる楽しさ！」
・本作は、少し昔のRPGに近い味わいがあると思うのですが…。
「ストーリー主導型RPGは、他社で盛大にやってもらっているので、ウチにしかできない、今あまり無いモノを作ろう、と。後は単純に開発者の趣味です」
・本作の参考にされたものはありますか。
「ソードワールドシリーズ（自社製品ですが）、ウィザードリィ」
・制作中のエピソードなどをお聞かせください。
「4人同時プレイなので、デバッグに要する人数が多くて大変です…。また、広報素材用に画面写真を撮る時、一人でパッド4つ操作したりとか大変でした」
・ユーザーからの反響はいかがですか。
「データの継承できる続編を求む、みんなでプレイできるRPGはなかったのでウレシイ、自由度が高い、次回作では職業（クラス）を増やして、などといったご意見が多かったです」
・これからプレイされるユーザーに一言お願いします。
「ストーリーを負うことがメインのゲームではないので、一度クリアしても、キャラを育てたり、アイテムコンプリートを目指したり、別のクラスを使ったりと、いろんな遊び方をしてください！　そして、ぜひ一度、多人数プレイを体験してみてください。1人プレイとはまったく違った楽しさを発見することができますヨ！（ついでに、シナリオ集「Blaze & Blade Busters」もヨロシク！）

あたかも雪山にいるような感覚！

テン・エイティ スノーボーディング



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：SPT
発売日：98・2・28　価格：6800円

ここに注目 ショートカットポイントが豊富なのが本作の魅力の一つ。洞窟の中を滑っていくコースなんかもあるぞ。

華麗なトリックプレイに魅了される、今流行のスポーツ「スノボー」。これをゲームとしてもっともうまく表現した本作は、2～3年経っても古びない面白さを持っているのだ。

アメリカではN64が大人気だそうだ。新作「ゼルダの伝説～時のオカリナ」の評判もすこぶる高い。だが正直、日本では大ブレイクしているとは言い難い。TVCMで「ゼルダの伝説」が「140万本突破」というけれども、「本当か？」と、N64ユーザーではない自分は、ふと思ってしまうのだ。単に、ハードに対する勉強不足、ということなのだろうけど。

そんな勉強不足を補うために、早速N64を購入。手に取ったソフトは以前から気になっていた「テン・エイティ スノボーディング」。そしてプレイしてみると…。

先程のマイナスイメージはプレイしてすぐに一変した。「テン・エイティ」をプレイした率直な意見だが、ハマってしまったのだ。仕事をヌキにして。

まるで14インチのTVモニターに本物の雪山があるような感覚と、そこに自分が立っているような感覚。ここまでゲームに入りこんでいけるソフトは久々だ。このような素晴らしいソフトがN64で発売されていたとは。知らなかったことが、何だか損したような得したようなで悔しい気分だ。

また、プレイしていくうちに、作り込みとこだわりの、任天堂のソフトに対する変わらない制作姿勢も同時に感じるものだった。とにかく、これはぜひ紹介せねばなるまい。

ここでは、N64に不信感を抱いている方（自分もそうだったけど）に、また大作、続編タイトルに目がいきがちな方へ、「テン・エイティ」の魅力と、ちょっとした攻略法について解説していきたい。

リアリティを感させる様々な演出

「テン・エイティ」はスノーボード、いわゆる「スノボー」という、最近スキーよりも人気が高い、雪相手のスポーツをゲーム化したものだ。そして、実際のスノボー競技と同様のプレイモードが多数用意されている。通常の「タイムアタック」に、スノボーの華（？）である、魅せる競技の「トリックアタック」。そして、対戦プレイが可能な「マッチプレイ」等々。そのどれもが、ゲーム的な味付けがきいていて飽きさせない。特に「トリックアタック」はトリックをつなげて高得点を競うモードとなっていて、タイムアタックとは違った楽しさがある（トリックアタックについては、後の項で詳しく紹介する）。

また、ゲームに入り込める感覚が味わえると前の項で述べたが、とにかく表現力の高さには目を見張るものがある。特に、新雪の演出にそれを強く感じるのだ。例えば、新雪にボードを乗り上げると「ギュッ」という気持ちいい効果音がし、減速する。どうだろう、実際に新雪を踏み入れた感触に近くないだろうか。加えて、キャラがふわっと浮いたような動きをしているように見えるので、ますます本物っぽく感じるのだ。

そして、逆光を浴びた時の演出や、スラローム中にグラブで雪をはたいた時にあがる雪けむりなど、その場の空気感というべき演出が随所にある。このように、ちょっとしたことが細やかに表現されているゲームはそうそうないだろう。

本作をプレイすれば、64ビットマシンならでは表現力の高さに、思わず唸ってしまうこと間違いなしだ。



ボーダー選択画面。それぞれのキャラにはスピードタイプなどの特性がある。初心者は「木町剣介」を選ぶといいだろう。

とにかく慣れることが大切

さて、プレイするにあたってのポイントは、まず「操作感覚に慣れる」こと。特に、N64で発売されたゲームのほとんどがアナログスティックを使うので、十字型方向キーに慣れた方は、この新しい操作感覚に違和感を感じてしまい、この時点で投げ出してしまうことだろう。だが、そんな方に一言。「あきらめるのが早い！」。

全てのゲームに言えることだが、いきなり要領よく進められるゲームなんて存在しないはず。最初はヘタでもやっているうちにうまくなるものだ（一部例外もあるが）。それに、いきなり物凄いタイムやトリックプレイを決められる人なんかまずいない（できる人を見たら、素直に拍手しましょう）。ただ、本作は感覚的にわかりやすい操作性を持っているので、すぐに慣れるだろう。例えば、スティックを一回転させれば、キャラがくるっと回るトリックを決められるとかね。

まずは取扱説明書を見て、トレーニングモードやタイムアタックで練習をしてみよう。とりあえず転ばなくなるくらいまで滑れるようになったら、マッチレースなどにチャレンジだ。

ボードを選ぶのが楽しい

「テン・エイティ」で登場するボーダー（キャラクター）は5人。

それぞれのボーダーに「テクニック」「マックス・スピード」「バランス」「パワー」「ジャンプ」といったパラメーターが用意されている。これらのパラメーターが高いほど性能が良く、プレイに影響する。プレイしたての初心者は、トータルバランスの優れている「木町剣介」を選ぶべし。

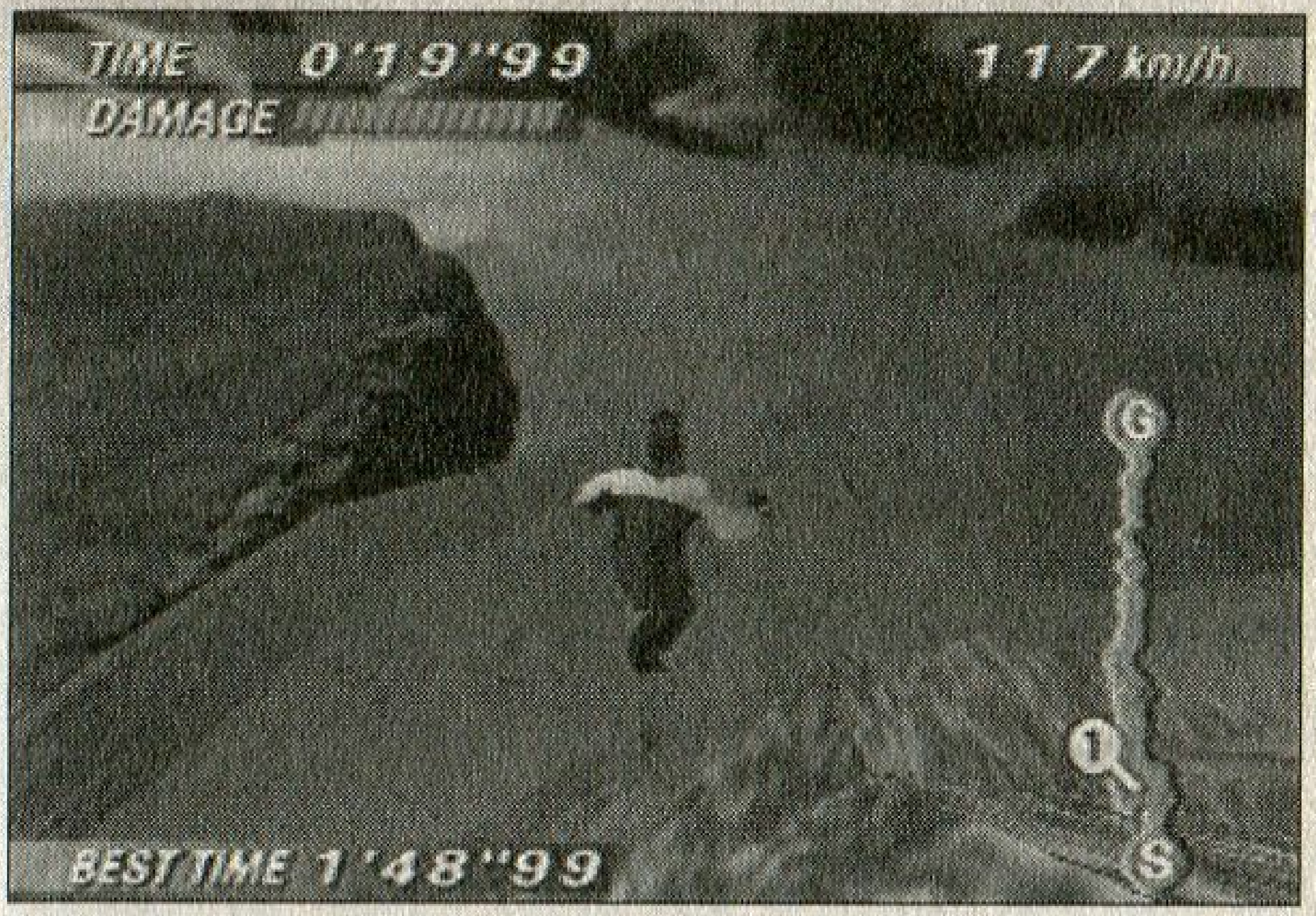
ちなみに、このゲームに登場するボードは「ラマー」というスノーボードメーカーのもので、実際に発売されている。これは、ゲームにのめり込むことができる要素の一つだろう。スノボー歴5年の知人に本作をプレイさせてみたら、登場するボードを見て、選ぶのに1時間くらいかかっていたくらいだし。

ショートカットに力を注ぐ！

レースゲームの醍醐味の一つであり、大胆な攻略法といえる「ショートカット」。このゲームにおけるショートカットの役割はかなり大きい。「テン・エイティ」は3Dポリゴンで画面が構成されているため、余分な所（コース外の部分）もしっかり作り込んである。「もしかして？」なんてところも多少強引に滑れてしまい、なおかつタイムを大幅に縮めることができるのだ。ショートカットポイントを利

用することでタイム短縮と、より高度なプレイが可能になるのだから、試さない手はないだろう。

特に「ドラゴンズ・ケイブ」はショートカットの集大成とも言えるコースで、あらゆるところに滑ることができる場所が用意されている。例えばコースの片側が切り立った崖になってるスラローム状のコースがあるのだが、実はここがポイントの一つ。一見、崖から落ちないように注意しながら滑っていかなくてはならないように見える。ここで思い切って崖の下に向かって落ちてみよう。なんと、コースの本線に着地（？）することができるのだ。転ばないように着地するためには多少の慣れは必要だが、一気に5秒以上短縮することが可能なので、ぜひ挑戦してみてほしい。このように、ショートカットポイントを探し始めると、また違った楽しさが見えてくるハズだ。



「ドラゴンズケイブ」で崖を飛び降りた瞬間！ ポイントによっては途中で転んでしまうこともあるので注意。

見た目で勝負するトリック・アタック

100分の1秒を求めるために胃を痛くし続けるタイムアタックは、自分を極めるストイックな面白さがあるが「テン・エイティ」は、それだけではない。タイム・アタックとは違い、見た目の美しさを競う「トリック・アタック」が存在する。こちらは今まで述べてきた攻略法は一切通用しない。3Dスティックを使いコマンド入力することで、いろんなトリック（技だね）を出し、点数を競うわけだ。

トリックにはそれぞれ点数が設定されていて、難しいトリックほど高得点を得られる。また、複数のトリックを連続して繰り出すことでさらに高得点を得ることができる。これは「コンボ」と呼ばれ、この連続技ができるか否かで点数に大きな差が出る。前出の知人（スノボー歴5年）は、レースよりもこちらのモード（遊び方）に興味が湧いたらしく、親指が真っ赤になるまでプレイしていた。

そして自分も特訓。練習に練習を重ね、なんとかコンボを出せるようになった時はかなり感動した。親指が真っ赤になったけれども、それがなんだか勲章に思えた。

リッキーを使ってトリック・アタック！

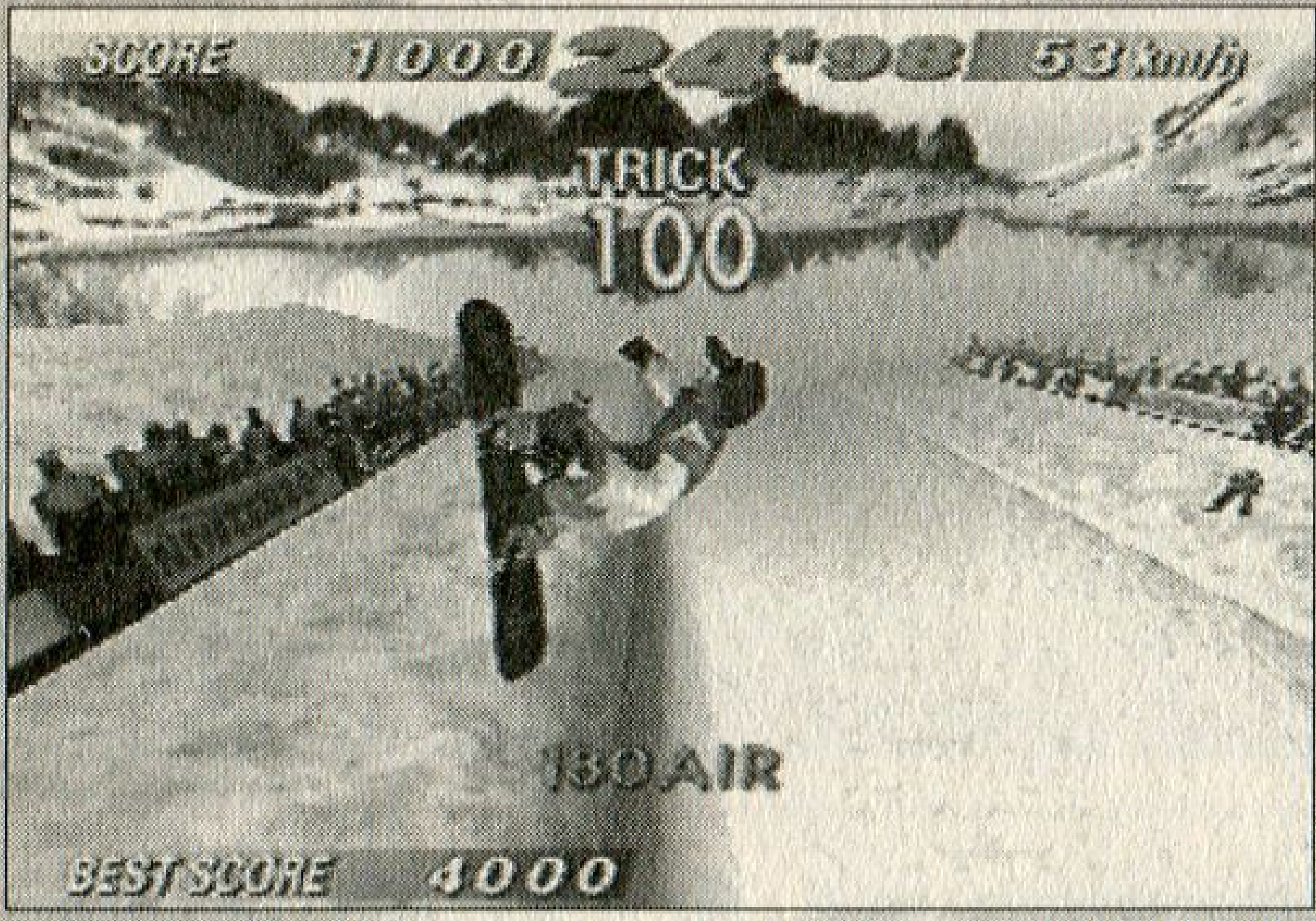
トリックアタックも、マッチ・レースやタイムアタックの時と同じようにボーダーとボードを決めるのだが、これはリッキー以外に考えられない。取扱説明書にもテクニックは最高を誇る、と明記しているので、ここは素直にリッキーを選びたい。

使用するボードは、レスポンスを重視して選択すること。ボーダーとボードを決めたら、まずはトレーニングモードへ。このモードでは、次々と画面に技のコマンドが表示されるため、技を覚えるのには最適なのだ。本場のトリックアタックの前に、まずここで腕を磨きたい。

ある程度のトリックが出せるようになったら、早速「トリック・アタック」に挑戦。このモードは、トリックを繰り出しながら規定エリアを時間内にクリアする、というのが基本ルール。もちろんただ滑るだけでもいいのだが、それではこのモードの意味がない。ただ滑るだけだと1万点すら超えることはできないしね。要はトリック・コンボを決めつつ、最速を目



ボードの名前についている数字は、ボードの長さを表している。キャラの身長にあったものを選んだほうがいいだろう。



「ハーフパイプ」でのトリックアタックの最大の見せ場。コンボを決めまくって高得点を叩き出そう。

指すのがベストというわけだ。

ショートカットを探す楽しみはないが、カッコよくトリックを決め、魅せるプレイができた時の興奮は、ショートカットを発見した時以上かもしれない。

タイム・アタックなどシャープなプレイを追求するのとは違って、より自由度が高くなっているトリックアタック。プレイヤーによってコンボに使われるトリックも変わってくるわけだから、組み合わせは膨大な数になる。点数を競うのが目的なら大技をかませばイイわけだが、それはそれでかなりのやり込みが必要とされる。そこで、初心者の方のために、高得点が狙える比較的簡単なコンボをお教えしよう。最も簡単なコンボはスリーシックスティ→セブントゥエンティ→ナインハンドレッド→ワンエイティだ。これで6000点は稼げるし、見た目にもかなり派手。このコンボを目標に練習してみるといいだろう。

ちなみにジャンプ台のみがトリックのチャンスとは限らない。普通に滑っている時でもジャンプさえすれば、トリックを決められる。滑りながらトリックを出すのではなく、トリックを出しながら滑るといった感じがベストだ。

やり込んで得たものは達成感

1週間ひたすらやり込み、自分なりにかなり成長したと思える記録の数々をソフトの中に刻むことができた。すべてのモードをプレイし終えた達成感は、RPGをクリアした時の達成感に似ている。いや、それ以上に自分自身の成長が確実に感じられ、爽快だった。そして、もっとも熱くなったのがトリック・アタック。この1週間のうちの半分以上をこのモードに費やしてしまうほどの面白さがあった。

N64といえば「ゼルダ」や「マリオ」。大作モノに走るのもいいが、百聞は一見にしかず、ぜひ本作を手にとってみてほしい。メジャーなソフトにはない面白さ、そして作り込まれた内容で、2～3年経っても古びない楽しさがここにはあるのだから。

制作者コメント　こだわりが沢山盛り込まれてます

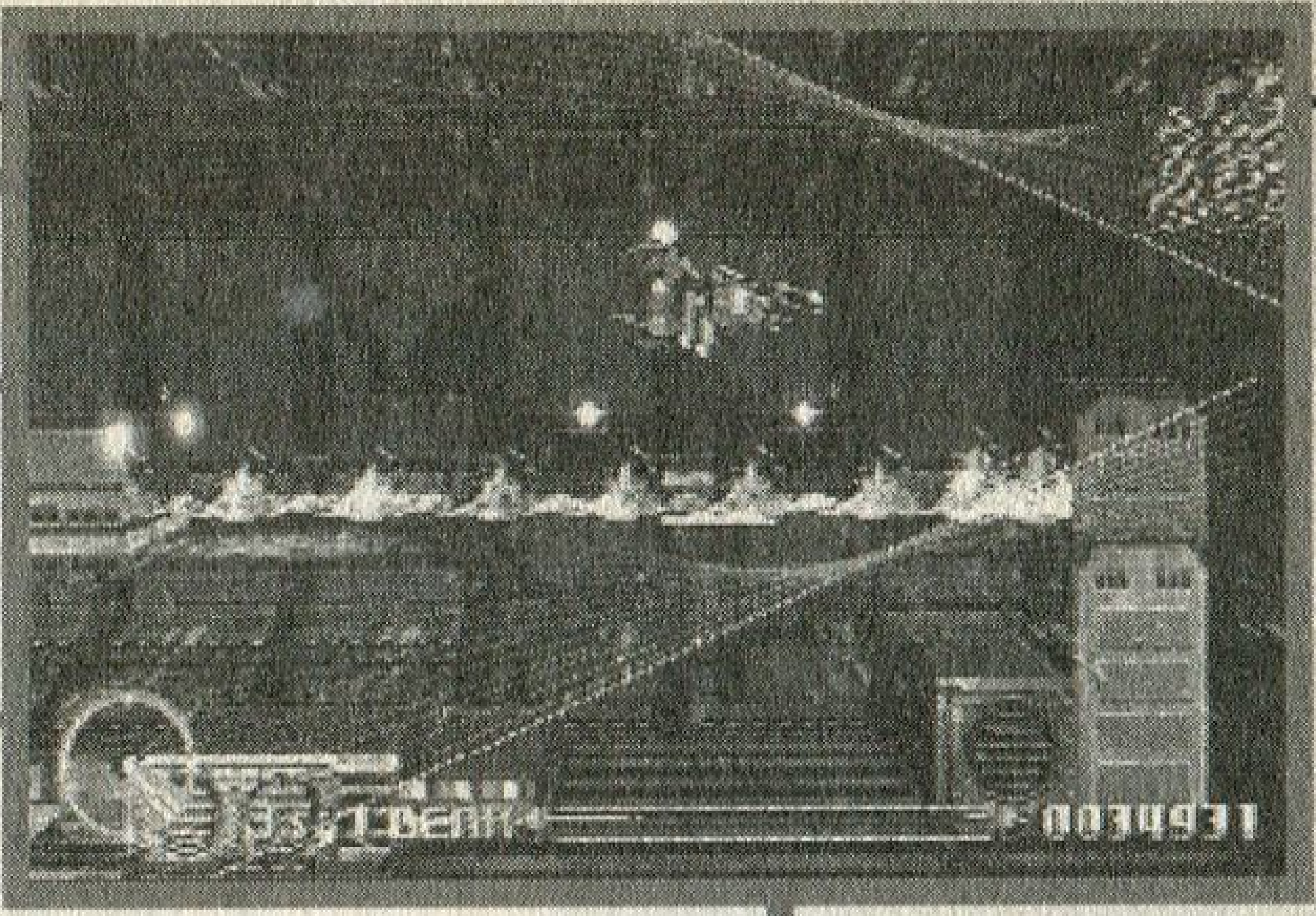
回答：任天堂(株)「テン・エイティ スノーボーディング」開発担当者

当初から狙ってたのは「コアターゲットに絞った、いろんな意味でリアルなスノーボードゲーム」です。ここで言うコアターゲットとは、こだわりをもったエクストリーム系ボーダーやスキーヤーを指してます。結果的に今風というより、逆にすべてにおいて流行を意識しないシンプルさの中にしっかりとした完成度を感じられるゲームに仕上がったと思います。かと言ってシミュレーションゲームを作るわけではありませんので、当然、一般ゲームユーザーのフィーリングにマッチさせるために、あらゆる面でスタッフは努力しました。その結果、他の同ジャンルのゲームには無いこだわりが沢山盛り込まれています。例えば、実際のスラローム感を出しながらゲーム性を失わないための操作系での試行錯誤。雪質、気温、風をも実感するためのエフェクト、グラフィック、効果音。転ぶことに対するリアリティーです。アピールしたいことが多すぎて一言では言い尽くせません。

とにかく、ロクヨンならではの質感の高いグラフィック能力をフルに発揮しています。「気分転換に一滑りするか！」という感じでプレイできる「気持ちのいい」ゲームですので、是非一度プレイしてみて下さい。

初代R-TYPEの正統後継者!!

R・TYPE⊿



機種：PS　メーカー：アイレムソフトウエアエンジニアリング
ジャンル：STG　発売日：98・11・19　価格：5800円

ここに注目 元祖「R-TYPE」のゲームバランスに3Dの演出が見事に融合。個人的にはPSナンバー1STGに推したい傑作だ。

独自のゲーム性で、全国のシューターたちを虜にした『R・TYPE』がPSで甦った。ポリゴンで描かれた『R・TYPE⊿（アール・タイプ デルタ）』は、新たなシステムを導入しながらも、シリーズの面白さを堪能させてくれる傑作だ。

横スクロールSTGの名作、PSで再び!!

『R・TYPE⊿(以下、デルタ)』はポリゴンを用いた横スクロール型STGだ。プレイヤーは三つの機体から自機を選択して、様々な攻撃方法を駆使しながら敵を撃破していき、最終面に待ちかまえているボスを倒すのが目的だ。

タイトルからも分かるとおり、本作は『R-TYPE』シリーズの流れを汲むものである。『R-TYPE』は、10年以上も前に発売されたシューティングゲームの名作。プレイヤーは、通常弾や、エネルギーを充填して強力な弾を発射する「波動砲」を駆使しながら、次々と現れるおどろおどろしい敵を倒していく。このときに強力な味方となるのが、自機の前方と後方に着脱可能な「フォース」と呼ばれる無敵のオプションだ。「フォース」は、敵の弾や、ザコ敵の突撃を防いでくれるので、これを盾にして敵の攻撃を避けたり、後ろから敵が出現する場所で自機の後方に「フォース」を付け替え、後ろからの攻撃に備えたりすることが可能。この作業がゲームをプレイする上でプレイヤーに試行錯誤する楽しみを与え、ただ撃つだけといった印象のあるSTGに、独特のパズル性を持たせることに成功した。それがプレイヤーたちの心を掴んだのだ。

しかし、『R-TYPE』は、ゲーム自体の難易度が非常に高かったため、STGの初心者が手を出すには難しすぎる作品だった。その後に続いたシリーズの中には、この難しくて手が出せないというイメージを拭い去ろうとした作品もあったが、残念ながら、STG初心者が抵抗感なく楽しむまでには至っていなかった。

その点、『デルタ』は、自機のパワーアップや「フォース」、波動砲といった多種類の武器を使いこなす『R-TYPE』シリーズの醍醐味が味わえるうえに、様々な要素を追加することで、ゲームの窓口の狭さを解決しており、STGの初心者でも楽しむことができるようになっていると思う。ここからはその様々な改良点によって、『R-TYPE』がどのように進化したかを見ていこう。

「フォース」の活用を促進させる新システム

『デルタ』をプレイしていて一番感じるのが、以前の『R-TYP

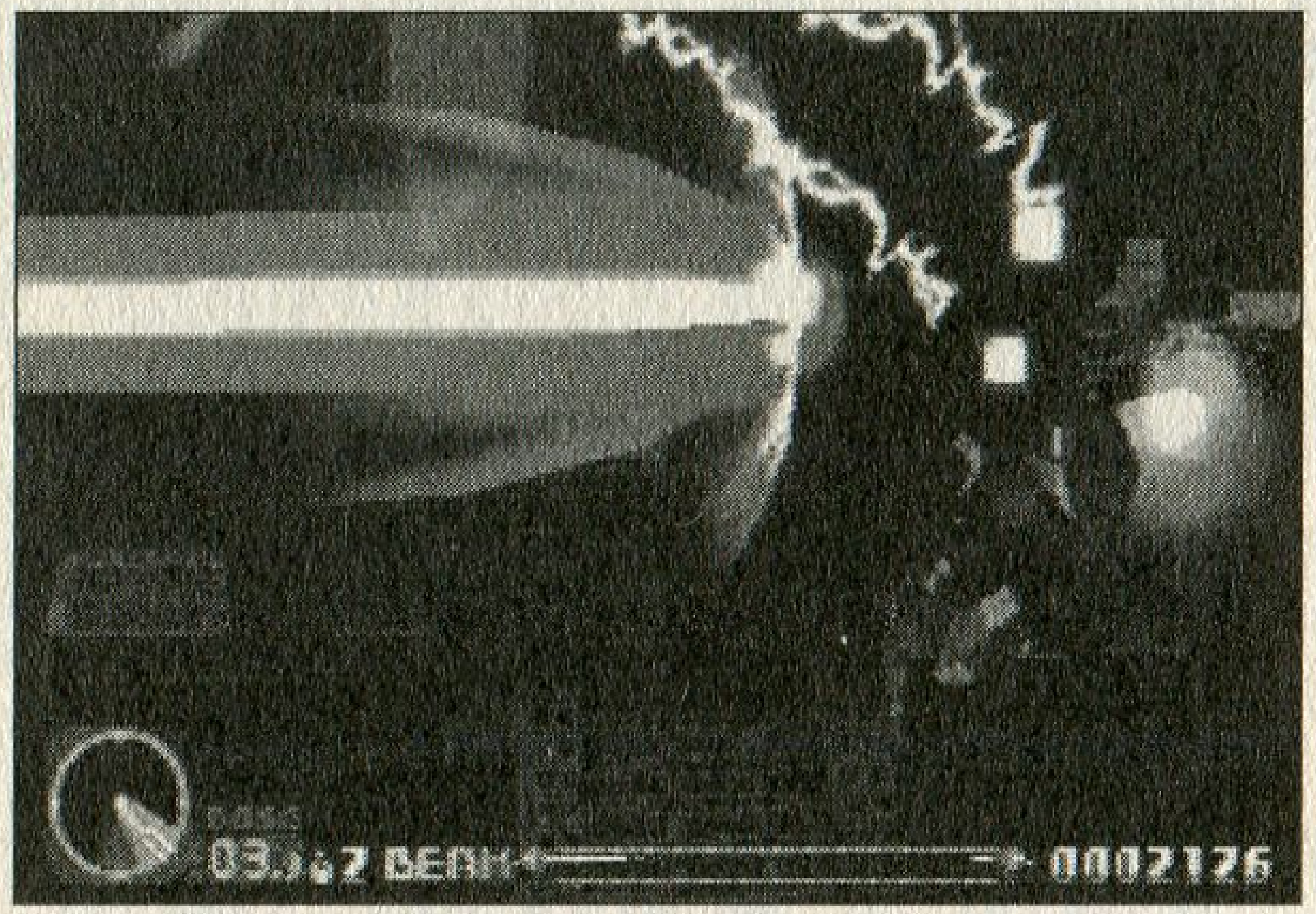
E』よりも格段に遊びやすくなった、ということ。理由はいくつかあるが、まず障害物に接触しても死ななくなったことが大きい。

今までの『R-TYPE』シリーズは、ほぼ例外なく、地形に少しでも接触すると、一発で死んでしまった。地形の幅が1キャラクター分しかない隙間を通るときなどは、些細なコントロールミスで、死んでしまうこともしばしば。自機のパワーアップが最強状態のときなどに地形に衝突した場合などは、ストレスを感じずにはいられなかった。敵に対応すると同時に、無敵のオプション「フォース」の前後付け替えなどを行う本作では、地形などの障害物以外の事柄に気を配らなくてはならないことが多く、パズルのような独特の面白さを味わうことが非常に難しかった。しかし、『デルタ』では、自機と地形が接触しても、死なないように改良され、これまでのようなストレスを感じさせなくなったのだ。また、緊急回避用の「デルタ・ウェポン」が使えるようになったことも特徴だ。

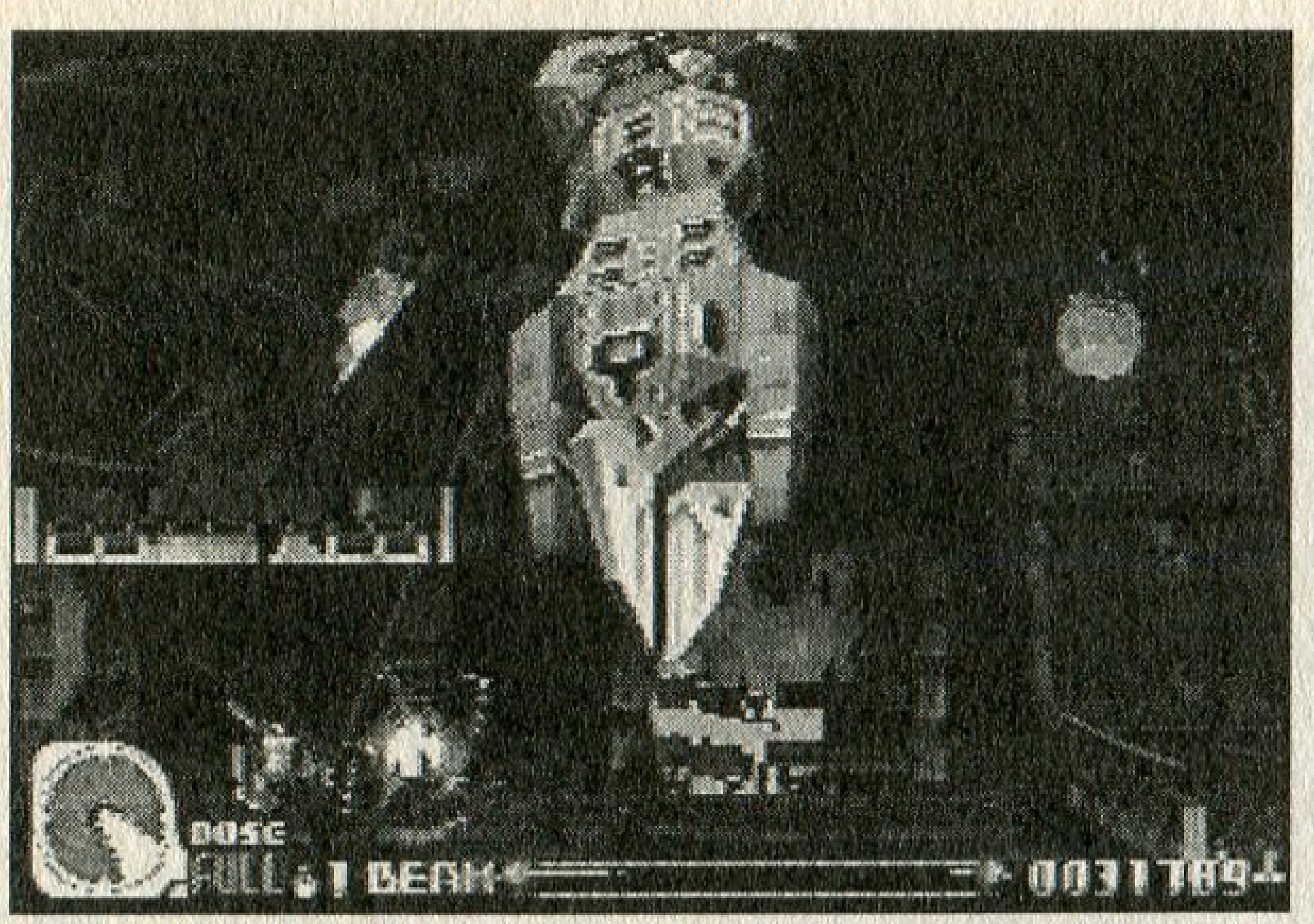
「デルタ・ウェポン」は、画面上の敵に大ダメージを与えることができる攻撃で、「フォース」で一定量敵を破壊したり、敵弾を防いだりするとゲージが貯まり、一度だけ使用することができるようになる。プレイしていて、いつもやられてしまうような難所では、もっとも役に立つ攻撃だが、そのためには、前もって「フォース」を使って、「デルタ・ウェポン」をチャージさせておかなければならない。時と場所によっては、通常弾で攻撃すれば難なく倒せる敵を、あえて「フォース」を使い、危険を冒して「デルタ・ウェポン」のゲージを貯めることも必要。このように、「デルタ・ウェポン」は、プレイヤーに「フォース」の使い方を研究させる新たなシステ

立体感を感じさせる演出が光る!

ポリゴン化されたことによってステージの演出も立体的なものが多くなっている。その中でも特に派手な演出の多い1面の中から、名シーンを選んでみた。



中ボスとの戦闘シーンでは画面全体が横回転する。慣れないと背景の動きに気を取られてしまうほど、カッコイイシーン。



画面奥より迫ってくる蛇?　のような敵キャラ。途中でビルを壊しつつ進んでくるその迫力はなかなかのものだ。

君のセンスに合った自機を探せ!!

本作は、3機(ゲームを進めていくと4つめの機体が登場する)の中から、好みの機体を選択してゲームを始めることができる。

ここでは、登場する機体の特徴を紹介していこう。

R9

初代『R・TYPE』と同タイプの機体。「フォース」分離時の攻撃範囲の広さが特徴。威力が高く貫通性能が高い波動砲と合わせて活用していきたい。

RX

「フォース」を分離すると、自動的に敵をサーチして攻撃を行ってくれるのが最大の特徴。反面、波動砲が使いづらいため、一番マニアックな機体といえる。

R13

「フォース」を敵にぶつけると、目標を倒すまで離れなくなる。また、波動砲に誘導性能があり、非常に使い勝手がいい。初めてプレイするならこの機体がオススメ。

POWアーマー

ゲームを進めると登場する隠し機体。パワーアップが最高の状態になると、非常に強力になる。

ムを持っているのだ。

昔らしさも併せ持つ『デルタ』

数々の変更が加えられたことによって、これまでにない『R-TYPE』となった『デルタ』だが、かつての『R-TYPE』を思わせる要素もいくつも併せ持っている。その最たるものが、「死んだ後の復活シーン」と「おどろおどろしいグラフィック」だ。

最近のSTGは自機が死んでしまった場合、死んだその場で復活するシステムを採用している場合が多いが、『デルタ』では、決められたポイントから最弱の状態で復活するという、昔ながらのシステムを採用している。よほど腕に自信がなければ、すぐに最弱状態から抜け出せず、次々と自機を失っていくことだろう。だが、この「最弱状態から復活する」ことに成功した時、そのパターンを作り出した時は、最近のSTGでは得ることができない複雑なパズルを解いたような達成感と感動を味わうことができるはずだ。

どうしても復活することができないという場合は、前述の「デルタ・ウェポン」を使用すれば、クリアしやすさは格段に上昇するはず。このように『デルタ』では、今では、なかなか味わうことができない「復活する楽しさ」を誰でも満喫することができるのだ。

また、『R-TYPE』シリーズならではの演出と、おどろおどろしい敵や背景のグラフィックも健在だ。

ゲームを始めた序盤（1～2面あたり）は、メカニカルな敵が多く、さほど『R-TYPE』らしさは感じられない。しかし、3面あたりから『R-TYPE』シリーズの持つ個性が際立ち始める。3面は巨大な恐竜型のメカを周りながら、敵と戦うのだが、その展開が、初代『R-TYPE』3面の「巨大戦艦」との戦いを思い出させてくれる。そして、終盤の5面にさしかかるとゲームの雰囲気は一転。今までのメカニカルな敵は姿を潜め、おどろおどろしい世

『R-TYPE』の醍醐味 地獄からリベンジせよ!!

自機が死んでしまった後、パワーアップなしの貧弱な状態から復活するのは至難の業だ（これが『R-TYPE』シリーズの醍醐味でもあるのだが）。

ここでは、各ステージのワンシーンをピックアップして、復活のコツをステージ名と合わせて紹介しよう（自機はオススメ機体の「R13」を想定しています）。

1 ステージ「狂機」

1面は地上での戦いがメイン。中盤の復活ポイントの直後に登場する中型戦艦は、「フォース」を飛ばして、ダメージを与えるようにしよう。

2 ステージ「異形」

浸水した基地が2面の舞台だ。後半で死んでしまった場合は、蜂のような敵が大量発生する場面を抜けなくてはならない。ここは蜂が出現する前に「フォース」でザコを倒して「デルタ・ウェポン」を貯め、一気に勝負を決めよう。

3 ステージ「巨襲」

画面に納まりきらないほど巨大な恐竜状のメカの周りで戦うステージ。前半部で死んだときの復活時が難しい。恐竜状メカの攻撃に目がいきがちだが、問題は地上にいるザコ敵。ザコが放ったミサイルにぶつからないように常に弾を撃って、ミサイルを相殺しよう。

4 ステージ「浸食」

終始、上方にスクロールするステージ。ボス直前での復活がポイント。後方から来る敵を「フォース」、前方からくる敵を波動砲で対処しよう。

5 ステージ「邪悪」

初代『R-TYPE』に登場した敵が現れる5ステージ。中盤で登場する動く壁はぶつかると死んでしまうので、動きをよく見て早めを心がけ、かわしていこう。

6 ステージ「覚醒」

ステージのほとんどが基地の内部で構成されている6面。ボス前のザコラッシュは、パワーアップが低い場合は、後から現れる敵を「フォース」、前方からの敵を誘導波動砲で対処していこう。

7 ステージ「生命」

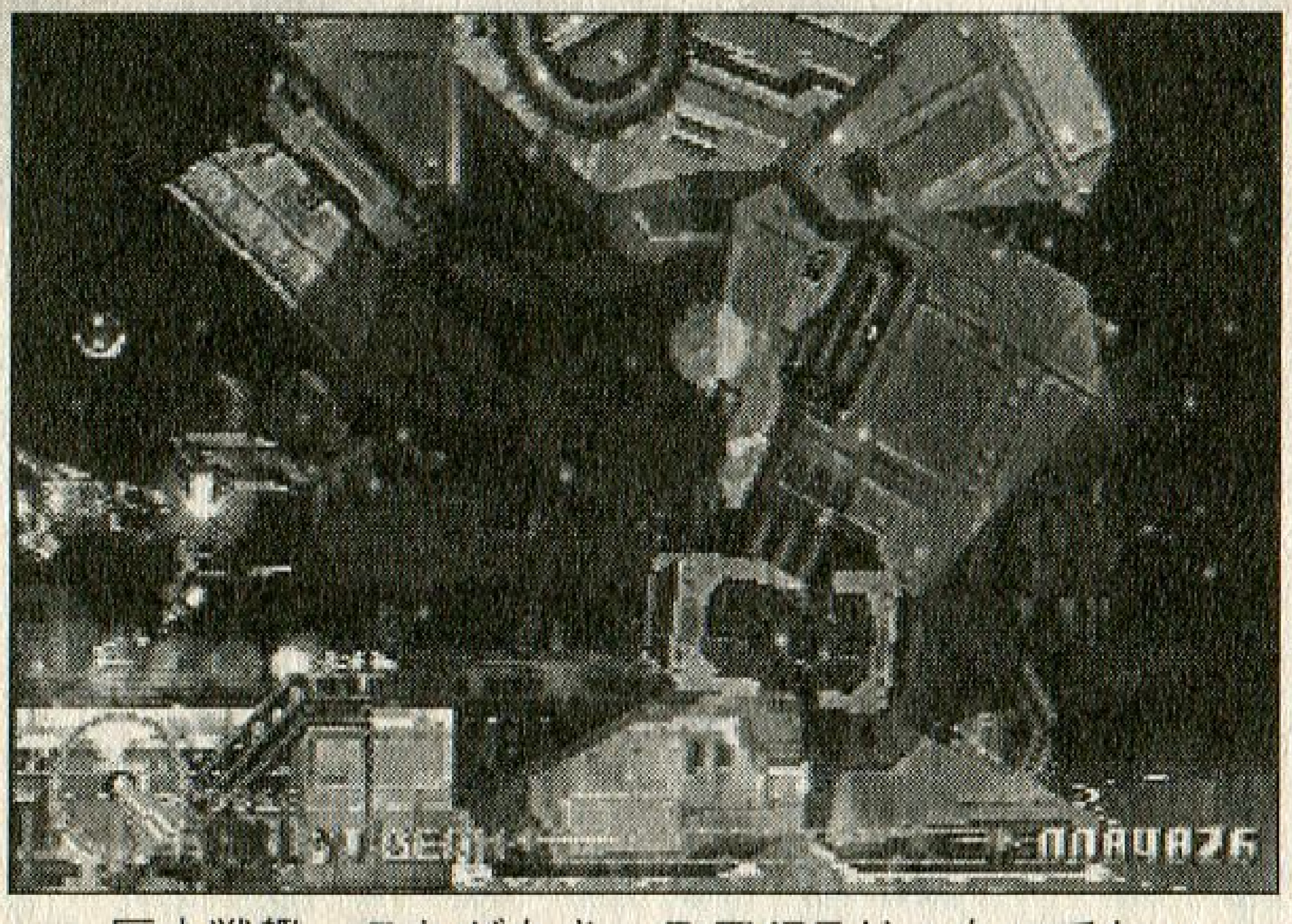
全体を通して地形が見にくいので注意。地面から湧き出てくるザコは自機のいる場所を狙って突撃してくるので前後に大きく移動して、相手を誘導しよう。

界に突入する。5面は、初代『R-TYPE』の3面の「巨大戦艦」や2面の「ゴマンダー」といった敵キャラクターがメインに登場する、シリーズのファンにとっては感涙もののステージだ。そして、クライマックスの7面は、なんとも形容しがたいドロドロとしたグラフィックだ。このセクシャルな雰囲気の画面は、君たち自身がプレイして、是非とも目撃者となってくれ。

プレイヤー層が拡大された新生『R-TYPE』

今までになかった「デルタ・ウェポン」など、新しい要素をふんだんに取り入れた『デルタ』。かつての難解さや、少しでも壁に接触したら死んでしまう、という緊張感を求める人にとっては、多少の物足りなさを感じるかもしれない。しかし、以前の『R-TYPE』のままの単純なリメイク版を出すだけでは、新たな楽しみを得ることはできないであろうし、STGの初心者は、あまりにも難易度が高いため、ゲーム自体をプレイしなくなってしまうだろう。

『デルタ』は、『R-TYPE』シリーズの特徴を継承しつつも、さらに、多くのプレイヤーにゲームを楽しめるように作られた、新たな『R-TYPE』なのだ。今まで、シリーズを通して、遊んできた古参のプレイヤーにはもちろんのこと、PSからゲームを始めたゲーム初心者でも、横スクロール型のシューティングを好きになる窓口になることは間違いない。



ｖｓ巨大戦艦。これがなきゃR-TYPEじゃないでしょ。

制作者コメント

アイレムソフトウエア
管理部業務課
増田さん

Q1 「R・TYPE⊿」のコンセプトを教えて下さい。

A1 そうですね…ズハリ〝最新型「R」〟でしょうかね。現在のポリゴンというテクノロジーで「R」がどこまで進化し、どう再構築できるか、という我々の兆戦でもあったと思います。

Q2 本作は元祖「R・TYPE」のイメージが強く感じられるのですが。

A2 思いっきり「R」を再構築するつもりでいましたから、ここらで原点に戻ってみようという感じですね。2Dの「R」はⅡ、Ⅲという進化を辿りましたけど、今回の「⊿」に関してはその延長線上にあるのではなく、元祖「R」からの異なった進化という位置付けで考えていたので、やはり元祖は意識してました。でも出来上がってみたら、これまでのアイレムSTGの方法論に様々なところで影響を受けているようにも思いますが…。

Q3 制作中の苦労話など教えて下さい。

A3 やはり「R」のゲーム性は2D空間で最もよく表現できるものですし、そのゲーム性を重要視し過ぎると我々が求めている〝最新型「R」〟にはならないわけで…。そのあたりのバランスには相当苦労しました。まだデザイナーもポリゴンで「生物」表現するのにいろんな試行錯誤があったみたいです。

Q4 ユーザーからの反応はどのようなものがありましたか。

A4 ありがたい事に99％の方が今回の「⊿」というか、我々の方向性を支持して下さってます。「シリーズ最高のデキ」とか「PS最高のSTG」とか、もうこちらが恐縮してしまうくらいですね。でも残り1％の厳しい意見も頂いてます。もちろん我々はその意見も真摯な気持ちで受け取っていますよ…次は見てろよって(笑)。

Q4 未プレイのユーザーに一言、お願いします。

A4 うーん、月並ですけど全部見て欲しいです。記録が残る「NOTESシステム」や新システムの「⊿-WEAPON」、新機体の「RX」「R13」、どれも好評ですし…。うまく言えないですが、ゲームフィールドに繰り広げられる「新しいR空間」を堪能してほしいですね。

98年総括

「成熟」から「胎動」へ

成熟を感じさせる98年のソフトたち

98年のゲーム業界を一言で言い表すなら「成熟の年」といえるのではないだろうか。

実質、98年の顔ともいえる、97年末に発売されたレースゲーム「グランツーリスモ（PS）」は、その顕著な例だろう。

環境マッピングという、これまでのPSソフトでは見られなかったグラフィック。そして、実際の車により近い挙動を再現した精密なシミュレート感覚のゲーム性。

94年末に発売されたPS初期の代表的レースゲーム「リッジレーサー」で、それまでの家庭用ゲーム機にはなかった世界を披露し、ユーザーを驚かせてくれたが、「グラン～」は、同一のハード、ジャンルで「リッジ～」を超える世界を見せつけたのだ。

そして、それを追随するかのように「リッジ～」シリーズの第4作目が98年末に発売され、その出来映えは「グラン～」に比肩するものだった。あたかも実際のコースにいるような感覚に陥るほどの、凄まじいグラフィックが画面の中に展開されていた。

このように、技術的タームにおいて、高いクオリティのソフトが多数発売されていったのである。

また、98年に発売された多数のソフト群を眺めて気付かされるのは、丁寧に作り込まれた良質なタイトルが増えたことだろう。

例えば、ボリューム感のある、しっかりしたシナリオで構成された「東京魔人学園剣風帖」。あるいは長い時を経て復活した名作STGシリーズの最新作「R-TYPE⊿」。3Dポリゴンのグラフィックを生かしながら、シリーズ作従来の味わいもひしひしと伝わるものだった。

本誌で取り上げたソフトは、そのどれもがプレイした瞬間に面白さが伝わるものばかりだ。

そうした、ソフトの内容や技術的なクオリティ面の成熟ぶりが色濃く表出した点において、98年は「成熟の年」といえるだろう。





斬新な遊びの創造に期待

また、98年後半は、ゲーム業界が新たな展開に向けて動きだした「胎動の年」とも言うことができるのではないだろうか。

まず、128ビット級のCPUにモデム機能も備えた、サターンの後継機にあたるセガの新ハード「ドリームキャスト」が発売されたことがあげられる。

最新のアーケードゲームを同じクオリティで再現できる、高いポテンシャルを持ったドリームキャストは、また新しい世界を切り開いていくに違いないだろう。

そして、ドリームキャスト発売を受けて、PS後継機の発表も噂されたのが98年。スペックなどの発表がなされたが、まだ、具体的な発売日は決まってない。遅かれ早かれ登場することは間違いないだろう。

また、携帯ゲーム機の動向が、活発化しているところも見逃せない点だ。まず、「ポケモン」の登場で新たな隆盛期を迎えたGBに、カラー版の「ゲームボーイカラー」が発売された。他にも「ポケットステーション」に「ネオジオポケット」。そして、すでに98年にアナウンスされた、GBの生みの親である故横井軍平氏が設計されたハード「ワンダースワン」が、今年発売された。いずれも高い将来性を秘めたハードとして、注目を浴びている。

「ソフトの出来がハードの売上げを左右する」というのがこれまでの通説であり、それは現在においても変わりはない。しかし、ドリームキャストや様々な携帯ゲーム機など、新しいハードウェアや入力デバイスが登場したことで、それを利用した斬新な遊びの創造という流れが加わったといえなくはないだろうか。その意味で、98年はゲーム業界に新たな種が蒔かれた「胎動の年」といえるだろう。

果たして、98年に蒔かれた種が今年、どういう花を咲かせるのか。大輪の花になることを祈りながら見守っていきたい。



制作者インタビュー

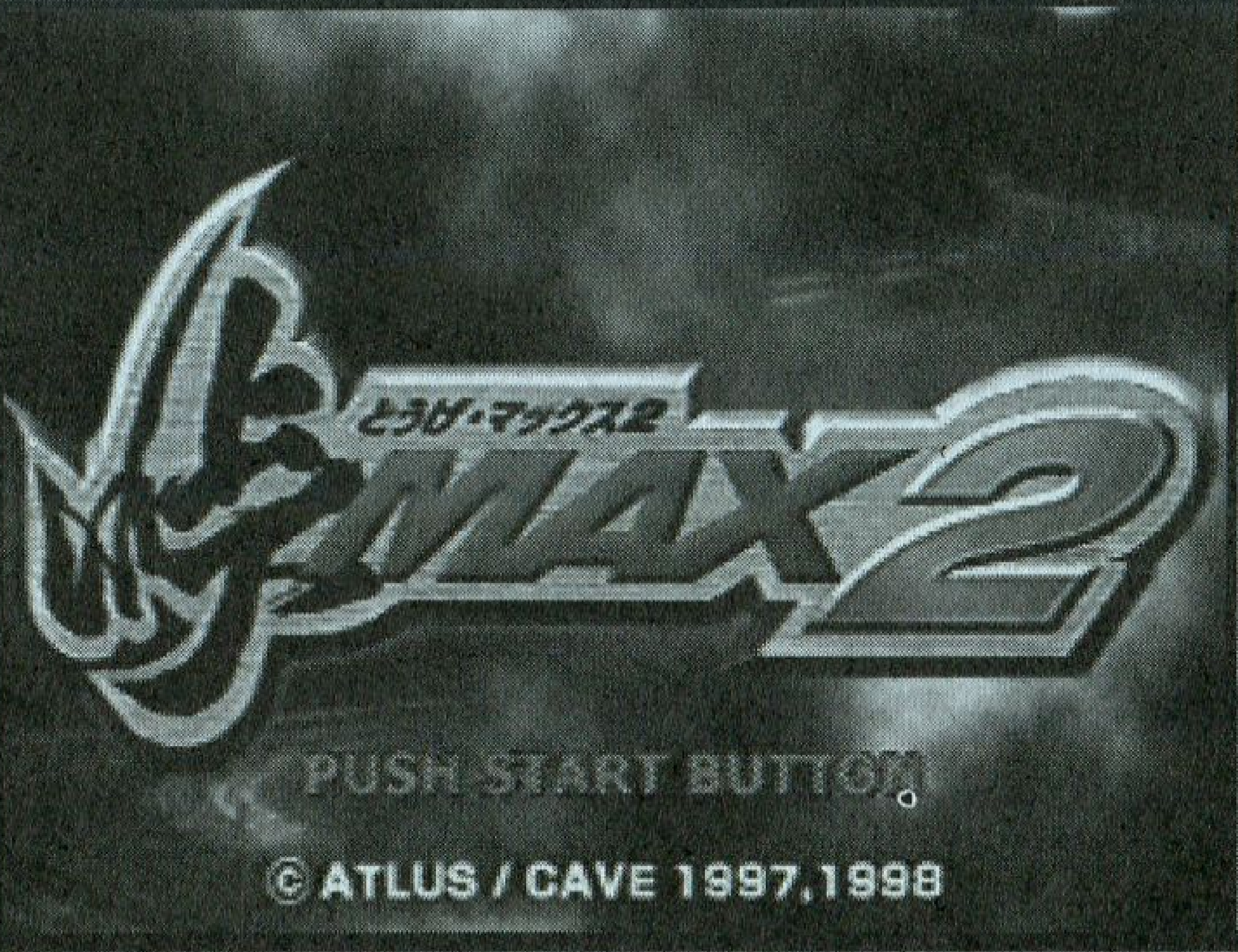


「ザ・ゲームメーカー」ディレクター
後藤浩之









斎藤 竜

「峠MAX 2」ディレクター



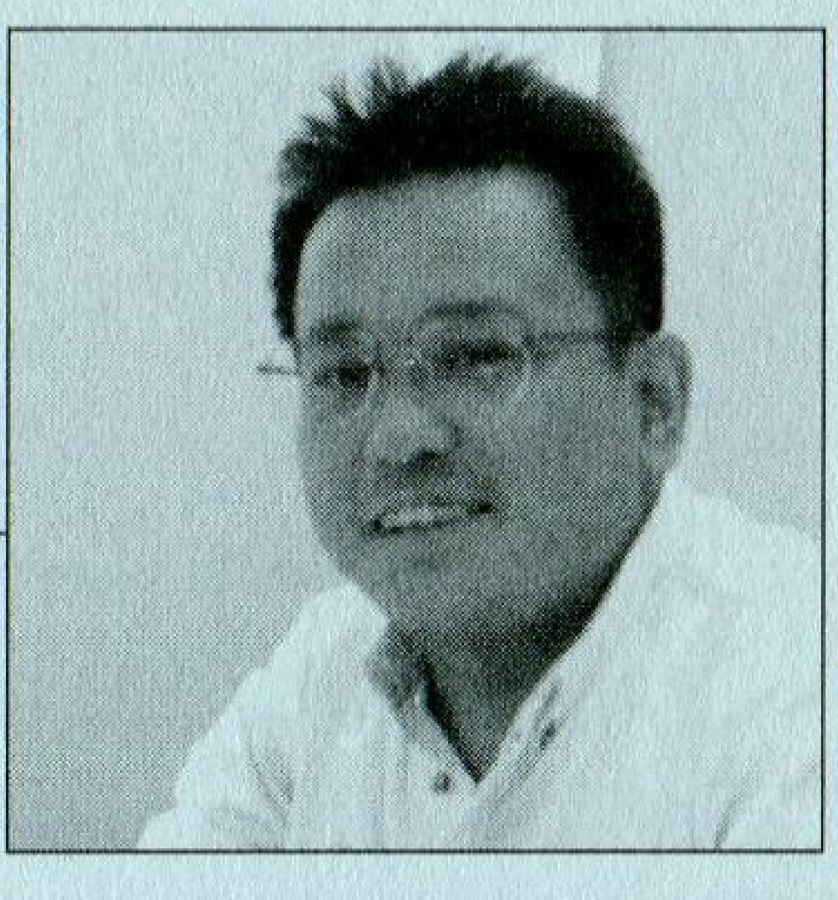


このゲームでゲーム業界に興味を持ってくれたら本望ですね。

CREATOR INTERVIEW

開発本部　企画開発部　部長
「ザ・ゲームメーカー」ディレクター

後藤浩之



PROFILE

大手ゲームメーカーで複数のゲームタイトルの開発に関わった後、空想科学株式会社に入社。「ザ・ゲームメーカー」のディレクターを務める。

ゲームを作っている人たちの人間くささを感じさせてくれるシミュレーションゲーム、「ザ・ゲームメーカー」。このゲームの制作秘話を本作のディレクターである後藤浩之氏に伺った。

元々ある企画を一から作り直した「ザ・ゲームメーカー」

編集部（以下、編）：後藤さんのこれまでの経歴を教えていただけますか。

後藤（以下、後）：普通の大学、それも商学部だったんですけど、そこから大手ゲームメーカーに入社しました。そこでいくつかのゲームの企画の仕事をやって、その後、まあ色々ありまして（笑）。知り合いが先に空想科学の方に入社していて、その人とどこかに移ろうかなあ、なんて話をしているうちにこの会社に入ることになったんです。

編：それで作ったのが「ザ・ゲームメーカー」ですか。

後：そうです。ただ、企画原案は私が加わる以前からありまして、最初の頃は経営SLGだったんです。でも、もうちょっとクリエイター視点のものにしたい、という考えがありまして、僕が入ってからはそこまでやっていたものを一度リファインしちゃいまして、最初から作り直させて頂ける事になりました。

編：では開発期間はけっこう長いのですか。

後：話が始まってからは長いです。2年くらいですか。制作そのものは1年半ぐらいです。

「経営」ではなく「人間ドラマ」を感じさせるゲーム

編：このゲームのコンセプトを教えて下さい。

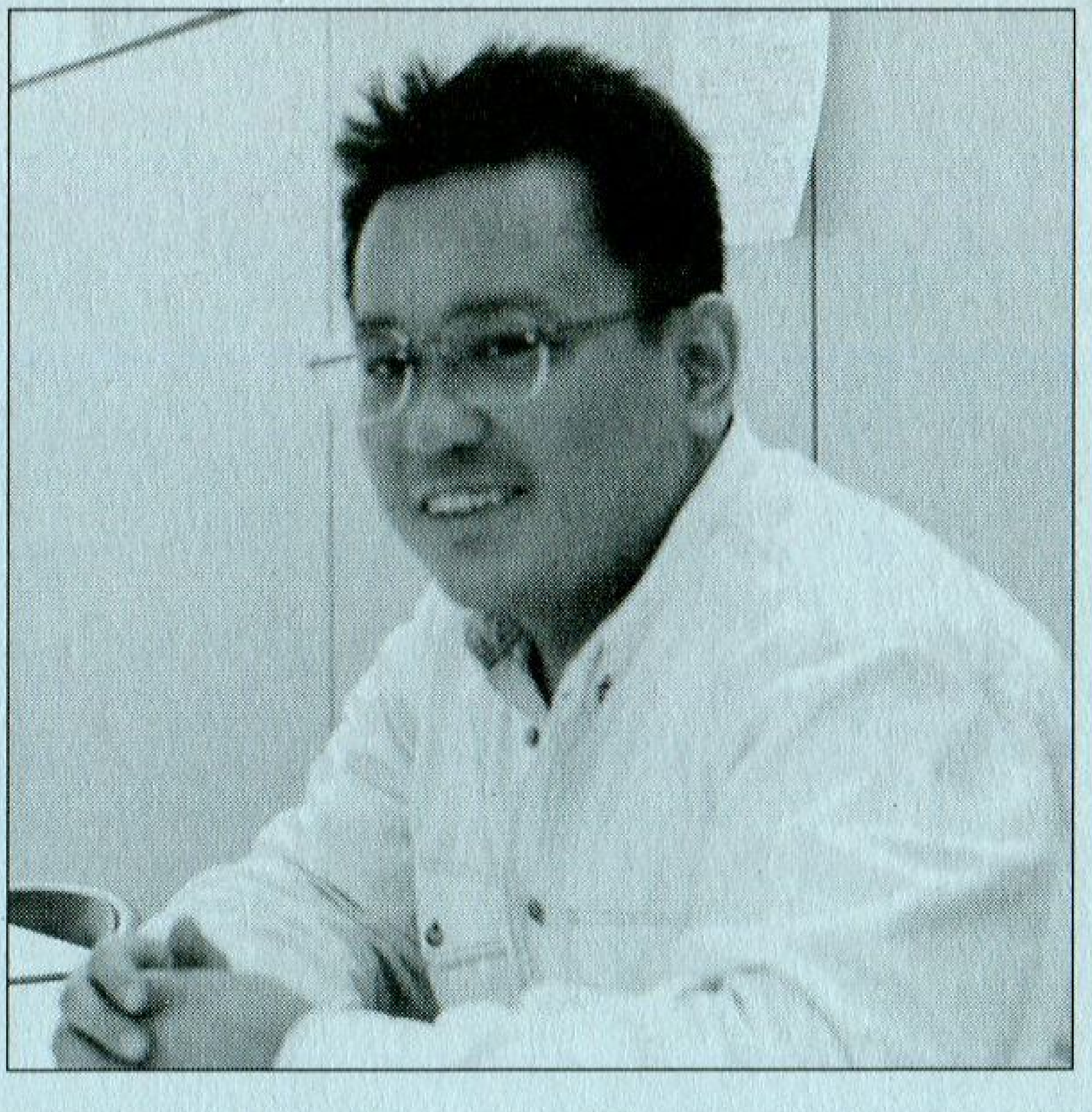
後：まず「経営」という形にはしたくありませんでした。ただグラフがあって数字がちょっと上がっただけみたいな。結局、数字が上がる楽しさというのは残してあるんですけど、数字だけを見ている、というのにはしたくなかったんです。その人がいるからこそ、というのを出したくて。現場のクリエイターたちの人間ドラマといいますか（笑）。最初の頃、参考にいくつか経営モノのゲームをやってみたんですけど、どうも人間がユニットに見えてしまう。顔の絵とか面白そうなのにキャラとして立ってない。そうではなく、キャラの一人一人に思い入れができるようなものを作ろうと思ったんです。それで目標と言いますか、やりたいと思ったのが「ファイヤーエムブレム」ってありますよね。あれってユニットにもの凄い思い入れが入るじゃないですか。僕ってそんなにゲームをやらないんですけど、このゲームにはもの凄い人生の無駄遣いをさせられたと言うか（笑）。その時

の感覚、演出が派手なわけでもないのにキャラの存在感はもの凄く強い、と感じさせられたところを目指したんです。
それと、現場にいる感じを出したかったんです。そのためには数字を入力するんじゃなくて、自分がその場にいないとダメだろうと考えまして…。「ゼルダ」って草抜いたりとか、物を持ち運べたりできますよね。あんまり意味ないけど何故か楽しい。これってその世界にいるからこそ楽しめる要素で、自分が何かやったら反応があるというインタラクション的なものに原始的な面白さがあるんじゃないか、と考えたんです。あと「牧場物語」も、操作はアクションなんだけどゲーム的にはSLG、というシステムで成功していたのでその辺りをヒントにして、アイテムや仕様書を持って歩くシステムにしました。
ですから物を持つ、置くというアクションには特にこだわりましたね。一番よくする行動なんで、物を置くという行動が気持ち良いとカンジさせたいと思ってました。効果音なんて相当しつこくやりましたよ。

「リアリティ」よりも「ゲーム性」「テンポ」にこだわったシステム

編：制作中の苦労した点などを教えて下さい。
後：ゲームの中で制作するゲーム画面がありますよね。とりあえず、企画書を書いている夢を見ている段階では（笑）、できたゲームが遊べてそれも面白かったらいいよね、なんてことを考えていたんです。でも、シューティングとかならまだいいんですが、RPGとかだとちょっと…。しかも、それが面白くなくて「これで100万本かよー」とか思われたらツライですからね。ただ、なるべく色んなジャンルのものを作れるようにしたいと考えていました。でも、例えばRPGだけに絞って、DQ型とかFF型にするとかそういう細かい指定をして少しずつ絵が変わっていく、という案もありました。プレイヤーがゲーム作りの細かいところに関わって色々指示できるという魅力と、色んなジャンルのゲームが作れるというびっくり箱的な面白さ、どっちをとるかというのはかなり悩みましたね。結局は一杯あるほう、ビックリ箱的な面白さをとったんですけど。
編：凄いジャンル数がありますよね。
後：89種類です。ゲームって進化してきているじゃないですか。その進化の系統の節目にあるヤツは全部を押さえようと思っていました。ただ、自分たちで作ってるものとかは恥ずかしいから止めましたけど。ですから、ツクール系とか入っていません（笑）。
編：あ、ないんですか？　いつか出るんじゃないかな、と期待してたのに…。
後：一番、出しにくいジャンルになると、ドラクエもどきですか。ドラクエ3みたいなそっけない画面なんですけど、無茶苦茶売れるんですよ。
編：それはSランク（※1）ですか？
後：ええ。
編：「超大作3DRPG」のジャンルが一番売れる、と思っていましたけど。
後：作業量はそれが一番です。でも何故か、そのそっけないヤツが200万とか簡単にでてしまう（笑）。シナリオの質が本数に大きく影響するジャンルですね。
話を戻してジャンルの話ですけど、さすがに昔のドットイート型のゲームとかはいれませんでした。せいぜい洒落でポン（※2）が入っているぐらいで。その絵を書いていく作業が大変でしたね。昔のゲームを知らない人が何人かいて、そういった人たちに説明をするのは苦労しました。資料がないものですから…。
編：あの絵はかなり苦労されているんですね。
後：ゲーム完成の結果のオマケみたいなものなんですけど、最初の頃は凄く大事な要素のような気がしていたんですよ。でもいざ完成してみると、そのことに気を使うユーザーがほとんどいなくって、けっこう、あっけにとられていたりします（笑）。

ゲーム制作現場にいる雰囲気が重要



あと、画面上に情報をどこまで見せるのか、というのも悩みました。例えばキャラクターの頭上にグラフとか数字が出てますけど、基本的に表示する数値等は減らしたかったんです。その方がより人間らしくなると思いますし。ただ、見せないと手応えがないのでわかりにくい。あと、飽きさせないように色々と変わったモーション作ったりもしました。

編：本当に変わっていますよね。仕事しているの？　と思いたくなるヤツもいるし（笑）。でもどれも個性的ですよね。

後：仕草一つ、そのシルエットの動きでどのキャラかわかる、というものを目指していました。最初の頃、デザイナーの井出さんにイメージイラストを書いてもらったんですけど、その絵があちこちで色んなことをやっている…というイラストで、その賑やかなカンジを画面に出したかったんです。

編：ゲーム制作過程のデフォルメ化と言いますか簡略化が見事だな、と思ったんですが、この辺りは苦労されたんでしょうか。

後：色々考えて、「リアリティ」よりも快適にプレイする「テンポ」「ゲーム性」を重視する方向性にしました。実際の作業を再現するとなると、プランナーの「スプライト作成」の仕様書を完成させてから、グラフィッカーの「スプライト作成」をさせるということになると思うんですけど、その形も面白いかなとは思ったんですが、アクション要素の強いこのゲームでは煩雑すぎますし、「この作業をしないと他の作業ができない」というデッドタイムができてテンポが悪くなるんです。それでこの方式は採用しませんでした。

あとα版、β版の画面ができてきますけど、実際のα版ってもっとできているんですよ。ただ途中っぽい画面のほうが作っている感じが出るな、とその辺りは割り切りました。

アイテムの値段が極端なのもこのあたりの理由です。何千万という単位でお金の入るこのゲームで実際の値段にしてしまうと、アイテムの値段の意味がなくなってしまうので。

誰かに似たキャラがいるのは気のせいです（笑）

編：キャラクターに関してなんですけど…。どこかで見たようなキャラが何人かいますね。

後：うーん、答えにくい質問です（苦笑）。まあ、イメージしている人はいます。業界の著名人を並べて、キャラとして面白そうな人をピックアップしましたが、決して本人たちとは関係ありません。能力的に万能にしては面白くないので、弱点や極端な部分を作りましたけど、本当に関係ないです。

編：グラフィックやサウンドの有名人がいないのがちょっと不満なんですけど…。

後：著名人を集めてくると、プランナーばかりなんです。サウンド関係だと古代祐三さんとかいることはいるんですが、結局、入れませんでした。

編：ドラクエの音楽を作ったすぎやまこういちさんとかいないのかな、と思っていたんですけど。ゲーム後半にドラクエの堀○さんが出てくるんで、サウンド担当のキャラですぎやまさんが出てこないかな、と思ってたので…。

後：ああ、それも面白いですねぇ。でも、すぎやまさんを徹夜で作業させていたら、なんか老人虐待しているみたいですね（笑）。

編：営業のひろよしはスクウェアの…。

後：坂○さんです。最初は普通の開発スタッフだったんですよ。それで飯○さんの横で仕事してたりして（笑）。ただキャラ的に差をつけにくくて、営業担当にしちゃいました。

編：イベントなどはキャラの性格を反映されたものが多いですよね。

後：ええ、とにかく思い入れを持ってもらいたくて。そのキャラらしさ、を出すように気を使いました。現場の雰囲気なども出したかったですし。和気藹々とやっているから良いものができるというわけではないし、険悪だからダメになるというわけでもないんですよ。

編：でも、仲の悪い人が同じ部屋にいるとダメだっていうのはわかるんですけど、わざわざ隣の部屋までいって文句言うことないと思うんですけど（笑）。

後：（苦笑）。まあ、プランナーとプログラマーのせめぎあいは永遠の戦いですから。

メインターゲットはゲーム業界を夢見る小中学生

編：ユーザーからはどのような反応がありましたか。

後：おかげさまでおおむね好評です。2を作って欲しい、という意見が多くてうれしいですね。イベントを増やして欲しいとか、「まなみ」をもっと使えるようにして欲しいとか、そんな意見もよくきました。

編：私もイベントを増やして欲しかったです。

後：もっとドラマを、ってことですよね。実はこのゲーム、メインターゲットは小中学生だったんです。「将来なりたい職業」とかのアンケートを見てもゲームデザイナーって人気ありますよね。そんな将来ゲームを作りたい、と考えている人たちに「ゲーム業界入門」的なものを提供したい。昔、手塚治虫さんがマンガ入門を書いたように、オレがそれを作ってやるぜ！　みたいな（笑）。そんな気持ちで作ったんです。詳しい用語集をつけたのもそのためですし。実は、以前からそのメディア自身でその作り方を説明すれば面白い、と思ってたんですよ。昔、映画でフランソワ・トリュフォーが「アメリカの夜」という映画を作ったんですけど、これが映画をつくる現場の話で映画をとるのが好きなんだ、という気持ちが凄く伝わってきて。そういうものをゲームで作りたかったんです。

…ただその分、業界の良いところだけを入れた内容になっちゃったんです。でも、買って下さったユーザーさんは濃い人が多くて…。そういう人にとってはイベントとかも、もう少しウラ話的なものが欲しかったようです。

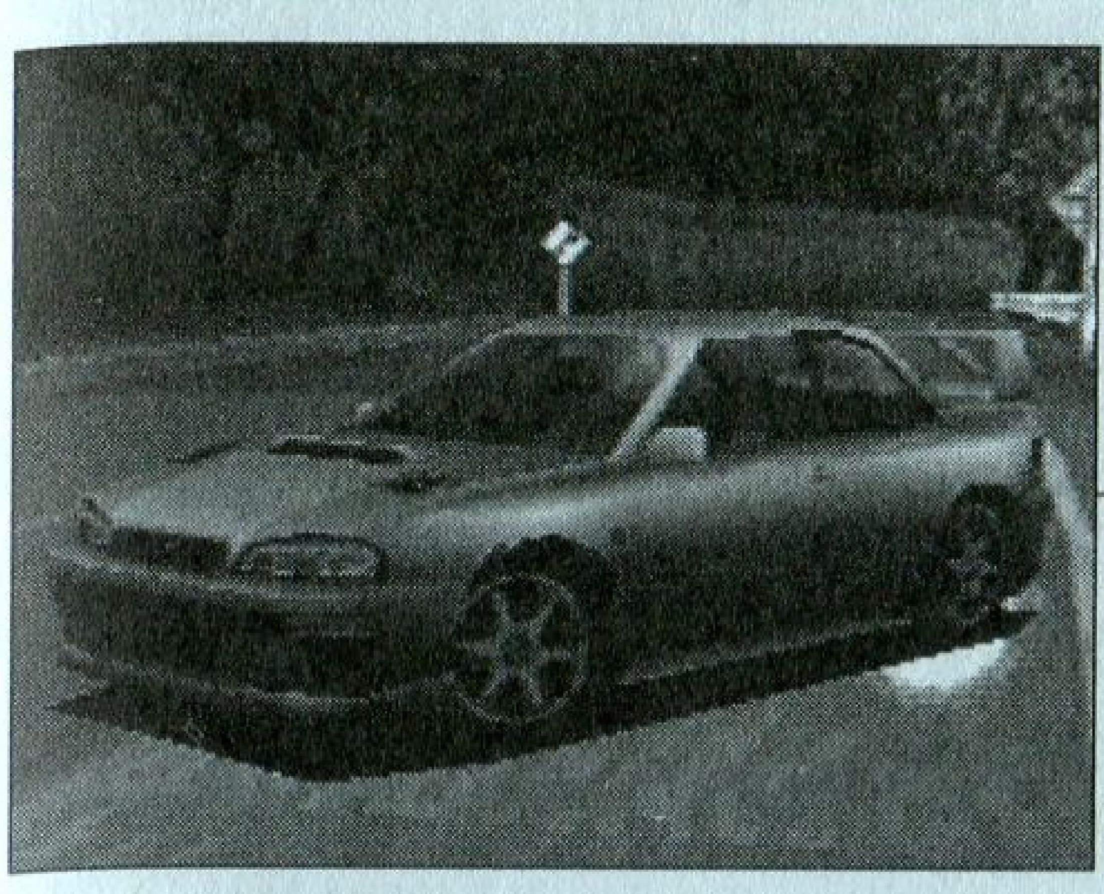
編：確かに、私も求めていました（笑）。

後：ファミ通さんのマンガでもありますよね、危険な話題を扱っているもの。そういうのを期待しているみたいで。作っている僕たちもその手のイベントとか、とてもとても入れたくなるんですけど（笑）、入れちゃうとシャレにならないというか、あまりにもツラ過ぎる話が多くて…。最初のシナリオ案はわりとそういうドロドロしたものが多かったんですけど、これは夢がなさ過ぎるから止めよう、と（笑）。まあ次があれば、今度は怒られない範囲でそういうイベントも入れようかと思います。

編：最後に読者に一言、お願いします。

後：ゲーム業界に興味がある人に、ゲーム制作の現場ってこういうところなんだよ、楽しいよと…、さっき変なこと話たのに、こんなこと言うのもアレなんですが（笑）。まあ、どんな仕事でも楽しいところもあればツライところもあるんで。僕なんかこの仕事、天職だと思って楽しんます。ツライ時もそのツライ時をどこかで楽しんでいるところがありますし。これをやってゲーム業界に入ろうかな、と思っていただければ本望ですね。

（※1）…このゲームでは作業量に応じてジャンルがS、A、B、C、Dと分けられている。基本的に作業量が多いほど売り上げが伸びるようになっている。
（※2）…ATARI社が開発した史上初の業務用ゲーム。色々な意味で「ゲームの元祖」と言えるゲームだ。

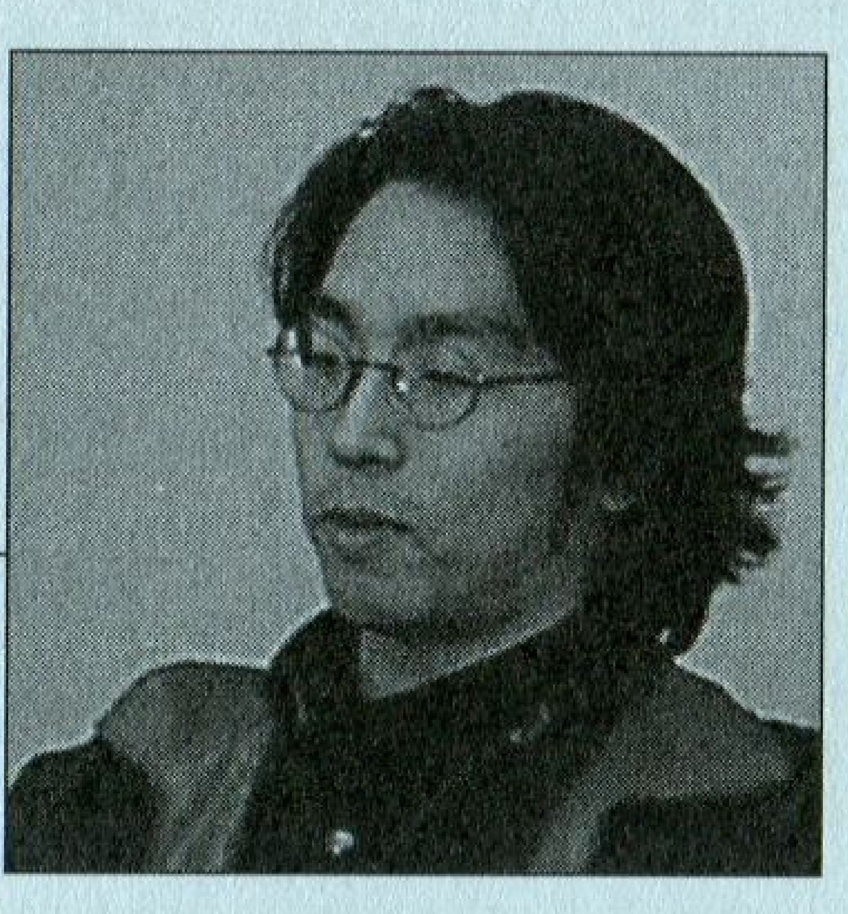


のめり込んでもらうため、細部までこだわっています。

CREATOR INTERVIEW

（株）アトラス　峠MAX2　ディレクター

斎藤 竜



PROFILE

「峠キング・ザ・スピリッツ」から始まり、最新作まで手がける「峠」シリーズの要的存在。「峠MAX2」ではディレクターを務めあげ、アトラス社内ではレースゲームの斎藤として有名（？）。

笑いとリアリティ…相反する要素をミックスして独特の世界観を生み出した「峠」シリーズは、リアル系レースゲームのパイオニア的存在。如何にして「峠」は作られているのか？　その制作背景を伺うべく、スマッシュヒットとなった「峠MAX2」のディレクター斎藤竜氏を直撃した。

「峠も一つのレース場」という発想から生まれた「峠」シリーズ

編集部（以下、編）： 斉藤さんはこれまでも「峠」シリーズに関わっていられたんですか？

斎藤氏（以下、斎）： 「峠キング・ザ・スピリッツ（以下、キング）」から関わっていましたが、本格的に参加したのはPSの「峠MAX（以下、MAX）」からで、「MAX2」では全体のディレクションを担当しました。ディレクターといっても、なんにでも口を出すんで、結果的にプロデューサー的な役割も多かったです。アトラスの社員ってそんな人が多いんですよ。

編： それ以前は？

斎： 実は、コンシューマーは「峠」が初めてでして、その前はプリクラの方をやっていました（笑）。

編： 当時からスタッフは変わっているんですか？

斎： 基本的に、「峠」シリーズは同じスタッフが制作しています。

編： そもそも、峠を舞台にしようとしたのは、何か理由があるんですか？

斎： ラリーって今でこそメジャーですが、当時はまだそれほどでもなかったんです。それでも峠には走り屋っていわれる人たちがいました。「キング」を出した当時はレースゲームといえばレース場というのが一般的でしたが、レース場を走る人がいれば、走り屋のように峠を走る人もいる訳で…その時に峠も一つのレース場なんだろうな、って考えました。（レースゲームでは）後発メーカーって事を考えてもインパクトが必要でしたし、おかげで「峠シリーズといえばアトラス」というイメージが浸透しましたネ。

編： その、「レース場としての峠」には、どんな魅力があるんですか？

斎： レース場ってきちっと整備されていて走りやすいじゃないですか。コースレイアウトにしたって、ヘアピン一つとってもちゃんと減速すれは曲がれる。峠の場合は、コースコンディションが安定していませんし、砂埃がたまっていたりします。それに、普通にハンドルを切っただけでは曲がれないコーナーなんかもあるんですよね。一言でいえば「不確定要素がある」っていうコトだと思います。

「キング」とはハードが違う、内容も違う…だからタイトルも違う

編：「MAX2」はヒットになりましたネ。「グランツーリスモ(以下、GT)」発売の影響はなかったんですか？

斎：逆に「GT」が出たことによって、ドライビングゲームをするユーザーが増えて、かつホントに車に乗る人たちがゲーム機を買ったという状況が生まれたと思います。つまり、「GT」は200万本以上のヒットですから、その中には「GT」をきっかけに買った人も多いはずです。で、それが一通り終わって次は何にしょうか？　といった頃合いにドーンと「MAX2」が出る、って戦略を考えていましたから…。

編：ところで「MAX」という言葉には何か意味があるんですか？

斎：SS版で「キング」を発売したときに、PS版も作ろうという話が出たんですが、両方買ってくれたユーザーに「キングと同じじゃん」と言われてしまうのが嫌だったんですよ。どうせなら、買ってくれたユーザーに喜んでもらいたいじゃないですか。それで、バトルがメインだった「キング」に対して、「MAX」では走りの楽しさとストーリーモードをメインに据えて、差別化を図った訳です。そうなりますと、同じ「峠」シリーズであっても、ハードが違う、内容も違うというコトになりますから、必然的にタイトルも変えようと…。

編：そのストーリーモードはどうして考えられたのですか？

斎：もともと峠を題材にしたレースゲームってコンシューマでは初めてだったんで、どうせなら内容的にも変わったことをしようじゃないか、という意識を持っていました。それで、ドライブゲームでストーリーを追っかけるモノがなかったのでやってみようか、ということになりました。

編：色物的要素が強いですよね。

斎：そうですね(笑)。峠っていうと、まじめ一辺倒、またどうしても「走り屋」という、一部のユーザーにしか受けない要素がありますよね。やっぱゲームっていうのは一般(ゲーム)ユーザーに受けなくてはいけない、また売る立場としてもあまり偏ったユーザーに向けては意味がないと思うんですよ。最初は、戦って、勝ち抜いてというまじめな内容だったんですけど、やっぱりゲームには面白さとか楽しさがないといけないと思っていましたんで、ちょっと変わったイベントを、ということで車を持っていない、免許も持っていない、そんなユーザーでもそれなりに面白い、笑える。また、逆に走り屋から見ると、なんだこのバカなイベントは？　といって楽しめる。そんなイベントをいくつか入れてみたんですよ。それが「峠」の味になったので、結果的に良かったと思っています。

編：でも、「MAX2」では縮小してしまいましたが…。

斎：色々な理由がありますが、いかにリアルにドリフトさせるか、いかにリアルな挙動をさせるか、それをいかにユーザーにさせるか、そういったコトを考えた結果、今回は教習所モードというモードを新しく付けさせていただいたんですが、土屋圭市さんに勝ったら車がもらえるなど、とそれ自体もイベント性があります、これもまた一つのストーリーモードと捉えており、縮小してしまったストーリーモードと併せて一つのストーリーモードと考えていただけたらいいですね。

きちんと減速しなければドリフトなんて出来ない、という理論を教えるゲーム

編：教習所モードの難易度がかなり高いようですが…。

斎：基本的にクリアができない、ということはないように作っています。しかし、正直なトコロ、作った側の人間も今プレイすると、ちょっと難しすぎたかなと感じることはありますね(笑)。ただ今回、車の挙動に関しては、例えば減速する事で車の加重が前に集まりドリフト

実車に近いドリフト手順を再現

ができる、といったようにかなりシビアに作ってあります。逆に教習所モードをしっかりやってから別のモードをプレイしていただくと、より楽しめるようになっていると思います。教習所モードの中であるきっかけを持ってもらえれば、今までなんで曲がれなかったんだろう、という場所を格好良くドリフトして曲がれるようになったり…。そのきっかけ作りのための教習所モードという意味合いもありましたね。

編：そのほかに前作との違いは？

斎：一番大きな違いは挙動ですね。「MAX」の方は一般ユーザーが遊べる、言い換えれば簡単にドリフトができるという点です。つまり、どんなにスピードを出していてもハンドルを切ればそちらの方にスライドが始まる、と。それが「MAX2」ではドリフトキングと呼ばれる土屋圭市さんに参加していただいて、色々話をしている中で「ちゃんと減速してあげないと本当のドリフトなんかできないんだよ」ということを教えようということになったんです。ですから、内容としては同じ「MAX」シリーズなんですが、車の動きに関しては全く正反対のものとなった訳です。おかげで、ドリフトに持ち込む手順が実車に近いですね。

編：曲がらないコーナーを無理矢理曲がらせる感じは「キング」に近いですよね。

斎：結果的に「キング」のスティックさに近づいた、と言えますね。この部分では一般ユーザーをないがしろにしてしまった、という話もありますが、そこに理不尽さがなければ長く遊んでいただける、と思いますし、間違った判断では無かったと思っています。

本当に車に乗っている気分を演出するための数々のこだわり

編：そういえばコースのイン側に溝があったんですが、アレって…。

斎：溝落とし（※）ですよね？　もちろんちゃんと使えますよ。上手く溝にタイヤを落とせれば、それなりにグリップをして走ってくれます。ただ、あそこにタイヤを落として安定させるのは、かなり難しいですけどね。

編：ライトをつけると車内のメーターもしっかり点灯したり、と妙なトコにこだわりを感じるのですが。

斎：実際にプレイしていただくとアレッ？　と思うかも知れませんね。ライトだけではなく、ハンドルを切ったり、シフトチェンジをしたり…。ゲームですから普通はいかにポリゴン数を減らして処理を上げるか、と考える部分を、逆にムダなポリゴンを増やしている訳です。しかし、それでプレイヤーが本当に乗っているという気分を味わえればいいなぁ、と。

編：普通、車内は見えませんよね？

斎：やはり、車が走っているからには、ドライバーが乗っていなくちゃ（笑）。リプレイにしても、ただ人形が座っているだけじゃなくて、本当にハンドルを切って、切り返しをしているという動作をさせています。それによって、さらにゲームにめり込んでもらえればいいな、という思いがありますし、それが「MAX」シリーズ共通のこだわりなんです。車内が見えるといえば、裏技でオープンカーにもなりますしネ。

峠では非力な軽自動車でもハイパワー車に勝てる

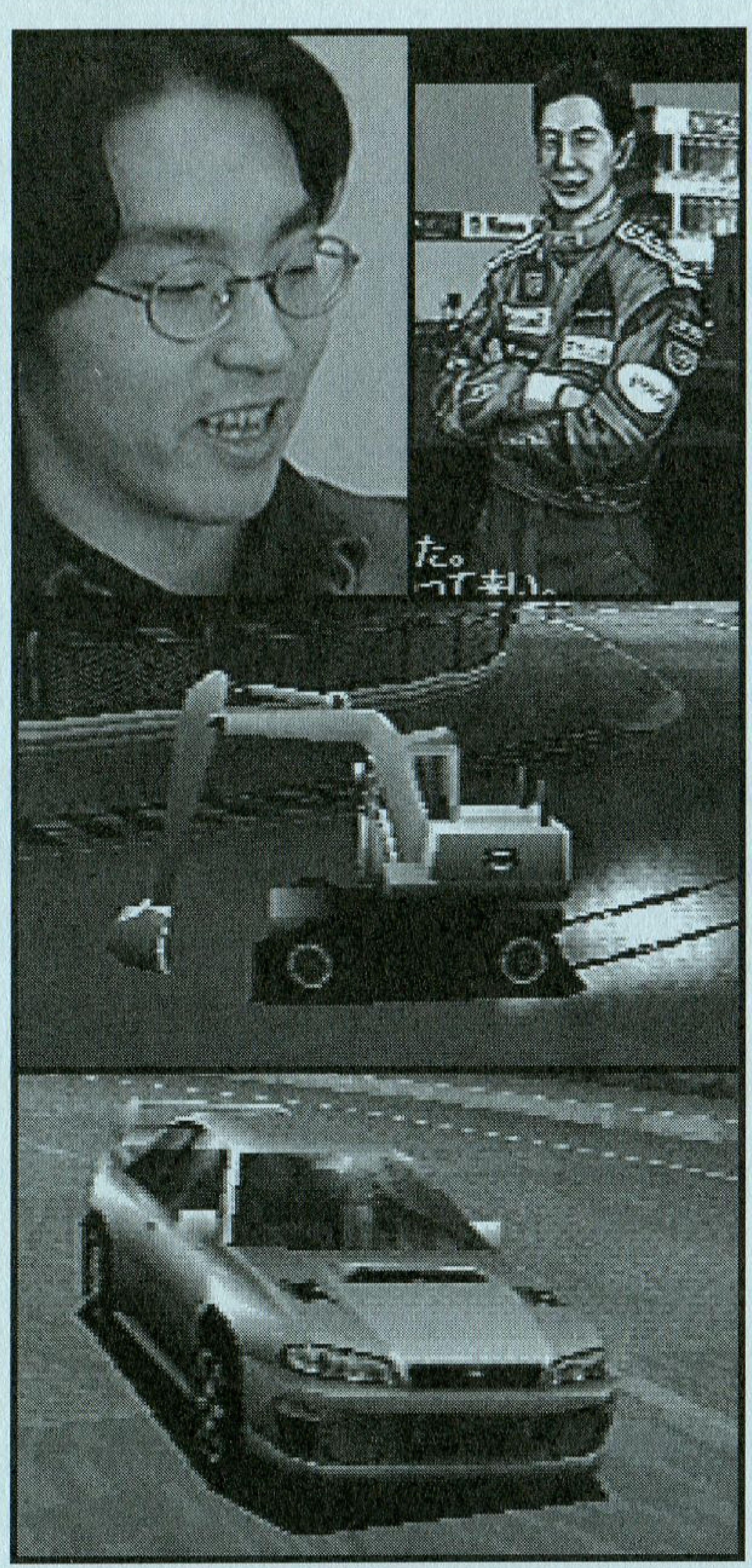
編：車といえば、ゲーム中にはたくさんの車が出ていますが、セレクトはどなたがされているんですか？

斎：シリーズを通して作っているスタッフの中に、実際のサーキットで草レースをやっている人間がいますし、メインスタッフの中には自動車会社から転職してきた人間もいます。そういった意味では、かなり車に敏感な人間が多いですから、特に誰がといったことはないです。中には、ゲームより実車の方が好きという人間もいますので（笑）。

編：車を選択する基準はあるんですか？

斎：基本的に、峠ということで走り屋が好みそうな車、そして（ゲームの）発売の時期に出て

溝落とし・・・コーナーのイン側に溝がある場合、わざとそこにタイヤを落として走るテクニック。通常、コーナリングは遠心力によって大回りになってしまうが、タイヤを引っかけることによってコンパクトに回ることが出来る。某人気マンガに出てくる主人公の得意技として有名。



きそうな車、からチョイスしています。もちろん、前作、前々作のアンケートを参考にしたり、車雑誌の編集部に協力いただいて、今どんな車が流行っているのか、という話を伺ったりしてチョイスしています。

編：車種も幅広いですよね。軽自動車から…。

斎：（レースゲームって）どうしても、パワーがあって速い車っていうのが全面に出ちゃうんですよね。でも、実際の走り屋の中でも、特にジムカーナをやっている人なんか軽自動車って人が意外と多いんですよ。やっぱり車は安いし、パーツも安いですから。そこで、非力な軽自動車で、如何にしてパワーのある車に勝つか？　って考えるわけですよ。コレ「MAX」でも（勝つことが）可能なんですね。そういった意味では古い車も同様。ですから、これらも一つのカテゴリーとして用意しました。結局、七つのカテゴリーに分けまして、容量の関係もありますから、その中で何種類かずつチョイスってコトになりました。

編：カテゴリーにワゴン車も入っていますが、走り屋にワゴン車ってアリなんですか？

斎：走り屋として考えたら、多分ノーでしょうネ。でも、やっぱりワゴンブームですから…。って言うより私がワゴン車に乗っているんで、私のわがままで入っている（笑）。さすがにワンボックスは入れていないですけど。でも、最近はワゴンのチューニングもありますし、峠を走れないか？　と言ったらそんなことはないですからね。

過去の作品の不満点を「MAX2」で晴らせた

編：これまでのシリーズを振り返ってみてどうですか？

斎：「キング」「MAX」と流れは違っていても、目指すところは同じ。タイトなコーナーの攻め方、それをクリアしたときの陶酔感っていう部分では、峠を選んで正解だったんじゃないのかなぁ、と思います。また、ハード面や技術面も向上して、常にリアルさ、忠実さを目指した結果がシリーズの定着につながったと考えています。

編：今回はどうだったんですか？

斎：私も車が好きですから、「キング」などを見ていて不満がなかったわけではありません。ですから、今回「MAX2」ではその不満を晴らさせていただいた、というのが正直な気持ちです（笑）。当時、どうしてもできなかった事ってありますから、どうすればできるんだろう、ということを常に考えながら作っています。それが徐々に「MAX」「キング2」「MAX2」と現実化していったという感じです。でも、それって多分キリがないんでしょうね。今後、シリーズの続編を作る機会があったとしても、ネ。

編：お忙しい中、ありがとうございました。

ゲームを技術的観点から解説する！

佐ぶの技術セミナー

難しい技術的な話を一般の方にも分かりやすくかみ砕いて紹介するこのコーナーも今回で２回目となりました。今回のネタはゲームの華「ムービー」です。

Text by sa-bu

はじめに

ムービーといっても実写やアニメ、３ＤＣＧと様々ですが、実写やアニメは他の専門誌に任せるとして、ここでは３ＤＣＧのムービーについてお話ししたいと思います。さて、３ＤＣＧムービーはどういった行程で作られているのか？　どんなソフトで作られているのでしょうか？

３ＤＣＧムービー、作成の手順

●モデリング：登場するキャラクターや物体などの形を作成します。

モデリングにはいくつかの方法があり、ソフトによって一つの方法に特化していたり複数の方法を使い分けるようになっていたりします。方法としては、球体や立方体などの基本形から延ばしたり縮めたり変形させていくものや、いくつもの球体をくっつけていくことで形成（無重力空間に浮かぶ水玉を想像してください）する方法などがあります。

●テクスチャー：完成したモデルに模様を貼ったり質感の設定をします。

テクスチャーを張り込む手法にも色々なものがあり、モデルを展開して平面化（地図のメルカトル図法を想像してください）したものに絵を描いて包み込むように張り付けるもの、ポリゴンに直接化粧のように描き込めるものもあります。ソフト自体には絵を描く機能はない場合が多いので、あらかじめ用意された絵を使うか別のグラフィックソフトなどで用意します。

●アニメーション：キャラクターや物体に対して動きを付けます。

例えば振り子の動きを設定する場合、まずは振り子の玉を持ち上げた位置を始点その反対側を終点として、間の軌道を円弧を描くように指定、次に戻る動きも同じように指定します。このままでは玉が等速に動いて変なので、スピードを玉が一番下に来るところで最も早く、始点や終点の近くほど遅くなっていくように調整します。

人体アニメーションで現在主流の方法は、モデルにボーンを入れ込む（針金の入ったゴム人形を想像してください）方法です。ボーンを曲げるとモデルの形がそれに合わせて変形してくれます。

●カメラ：カメラワークとシーン（ムービー）の長さを設定します。

ソフトによって違いがありますが、例えばカメラの最初の位置、向き、ズームを決め、次にカメラを持っていきたいところを決めて間の軌道を指定すれば、途中の動きはソフトが補完してくれます。この操作を繰り返せば複雑な動きを設定することも可能です。

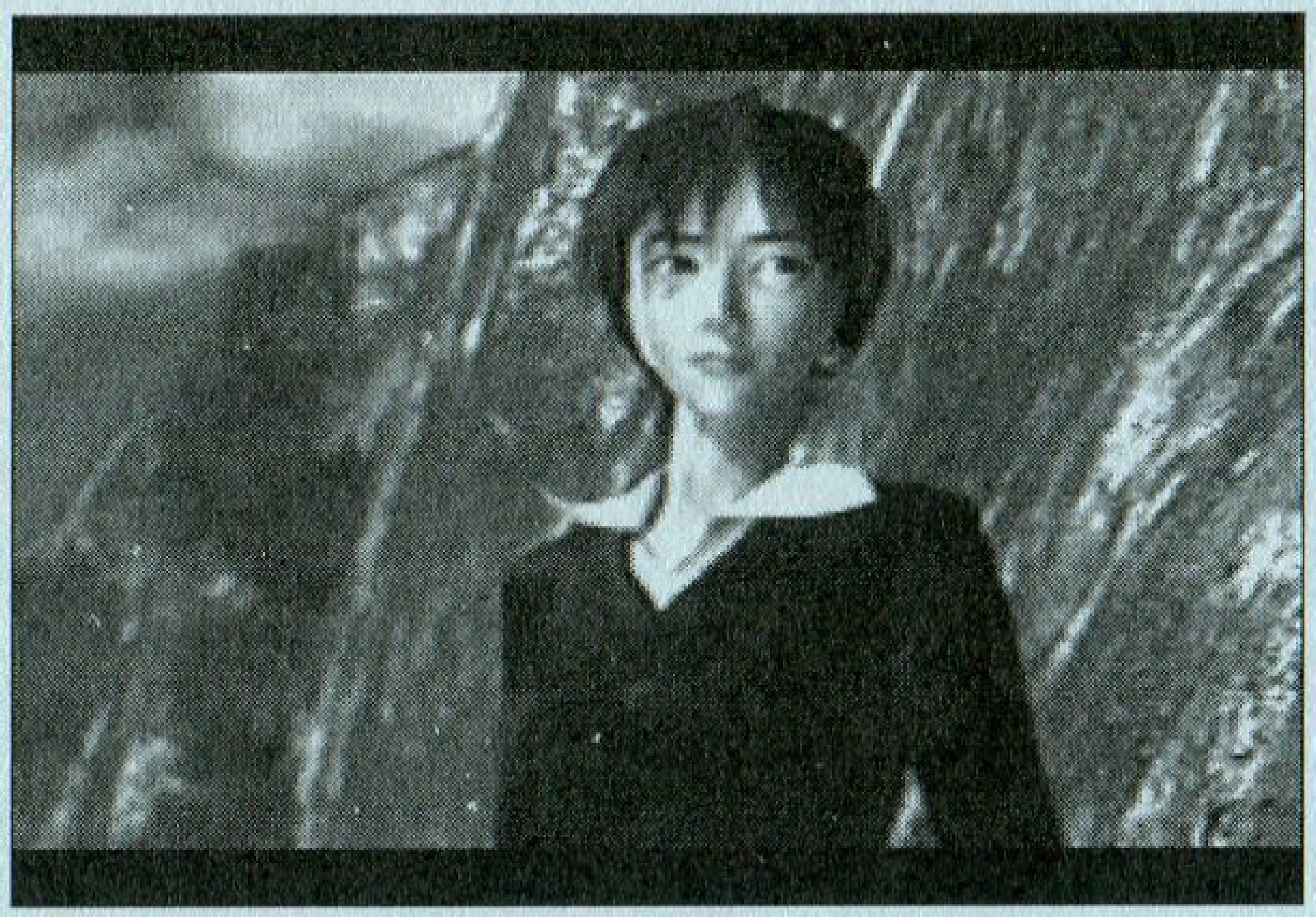
●ライティング：光の位置、強さ、色などを必要な数だけ設定します。

ライトにも色々な種類があります。全体に平行に注ぐ太陽光、空間上のある一点から全方位に注ぐポイントライト、全方位ではなく指定した方向に注ぐスポットライトなどです。ライトの動きもカメラなどと同じ方法で指定することができます。

●レンダリング：これまでの設定を元にシーン（ムービー）を生成します。大きく分けて三つの手法があります。光学に基づいて開発

されたレイトレーシング法、熱工学に基づいて開発され物体からの反射光が別の物体を照らす計算まで行うラジオシティ法、主に制作途中のチェックに使われ光の反射を計算せず影を擬似的に表現するスキャンライン法がそうです。手法が同じでもソフト毎に処理方法が違うため、仕上がりの画質や画風、かかる時間は違ってきます。

●編集：出来上がった複数のシーンを繋ぎ合わせ決められた動画フォーマットで出力します。ソフトによってはシーンを繋ぎ合わせることのできるものもありますが、編集には別途専用ソフトを用意する場合がほとんどです。編集では、別途レンダリングされた背景や実写の背景とキャラクターを重ねたり、画面切り替え時にエフェクトを付けたりします。



「RIDGE RACER TYPE－4」より。この永瀬麗子もさることながら、車に関しても実写かと見まちがうほどの出来。

プラグインと制作するための専用ソフト

「プラグイン」とは、ソフトの機能を拡張追加するものです。インターネットなどで有償無償で配られている他、多くのソフトには最初から多数入っています。3Dソフトの性能を大きく左右する要素です。プラグイン単体で10万円を越えるものまであります。

●物理シミュレーター

　例えば、ボーリングの玉がピンに当たり、そのピンがまた別のピンに当たるといった物理的な動きを3D上で再現します。最近では布（衣類など）の動きを再現するものが注目されています。

●景観作成ソフト

空、雲、海、山、地面、森、宇宙といった景観を作成します。

●モーションキャプチャー

　専用ソフトというよりも機材ですが、人体の各部位にセンサーを取り付けてその動きを取り込みます。しかし、取り込んだデータはそのままでは使えない場合が多く調整が必要です。

●セルレンダー

　立体感をなくして輪郭を強調することでセルアニメ調にレンダリングします。

どのソフトで制作されているのか

●ファイナルファンタジーⅧ

　キャラクターのモデリングとアニメーションにはMAYA、背景はAlias、レンダリングにはMAYAとRenderMan、編集にはMediaIllusionが使われているようです。

●RIDGE RACER TYPE-4

　大部分はLightWave3Dで作られていますが、キャラクターをナムコ社内、それ以外全てを外部で作成し後で合成しているため大変だったようです。各種のプラグインも駆使しているほか、使用箇所は不明ですがRenderManも使われています。

3DCGムービー制作用ソフト紹介

●六角大王：無償、モデリング専用、左右対称のモデルを作成できる。

●Shade：精密な仕上がりと繊細なモデリング機能、静止画向き。

●LightWave3D：低価格、あらゆる場面で使われる定番ソフト。

●3DStudioMax：機能的に数百万円クラスと肩を並べる。

●SoftImage3D：映画製作にも多く使われる3Dソフト界の優等生。

●MAYA：新しいインターフェイスで自由度の高いモデリングとアニメーションが可能。

　以上のようなソフトウェアを使用したり、様々な作業工程を経て、ムービーシーンは作られているのです。

第2回「公開規制という呪縛」
其の1：「規制が生まれた理由」

当世攻略本事情

攻略本制作にも大人の事情があるのです

「なんだこの攻略本は。何も攻略してないじゃないか！」世の中には価格が決して安くはないのに情報量の薄い攻略本が確かに存在します。そのような本が作られる裏には「規制」という呪縛が働いているのです。

——Text by KUNEI SAI——

さて、2回目となる今回は、まずゲーム雑誌の「公開規制」について説明しましょう。後に攻略本の話にも関わる話ですから、しっかり熟読してください。

メーカーに頭が上がらぬ出版社

ゲーム誌の編集部は、ソフトのサンプルロムをソフトメーカーから借り受け、記事の素材とします。その際に、たいていロムと一緒に「規制書」という物が添付されます。この規制書が大変くせ者で、そこには「○月○日以降は□□の迷宮まで公開可。但し、××のイベントは不可」などと、実に細かく掲載に関する指定が書かれているのです。裏技（裏コマンド）がある場合も、公開可能日の指定があります。中には某登場キャラクターがどう見ても某アイドル△△にそっくりなのに、「△△に似ているとは書かないでください」なんてワケの分からない指定まで入ってる物までありますが、各編集部はおとなしくそれに従い、記事を作成します。

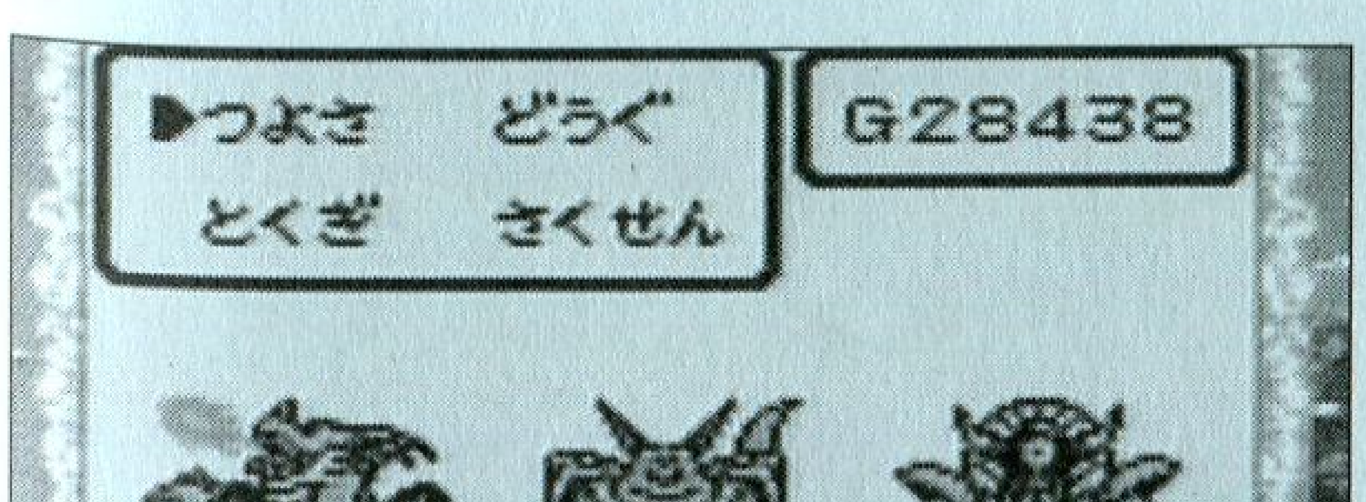
記事は出来上がった段階でメーカーにFAXで送られ、メーカーは検閲を行なうのですが、たいていこの時に赤字（直しの要望）が入ります。規制を破っていなくても営業的理由から「もっと表現を柔らかく」といった要望が出されたり、あるいはゲームライターの書いた稚拙な文章が気に入らないため、文章量をぴったり合わせてイチから書き直してよこすメーカーもあります（それが元の文章より遥かに良かったりするから始末に負えない）。編集部はその赤字部分を修正し、ようやく掲載ができるのです。

メーカーの言われるがままなんて、ゲーム誌の出版社はなんて立場が弱いのでしょう。しかし、このような仕組みが根づいてしまった裏には、きっかけとなる事件があったのでした。

すべての始まりは「ドラクエ」にあり

今を遡ること十数年前、ファミコンブーム全盛期の頃の話です。ゲーム雑誌が乱立する状態こそ現在と変わりませんが、中には発行部数100万部を超える雑誌もあったほどのバブリーな状況でした。内容は情報の速さがウリとなる現在と違い、ヒットしたソフトの攻略、そして裏技をどれだけ載せられるかが部数を左右していました。裏技は各編集部が独自に見つけており、所属するゲーマーの腕と感性に誌面内容が左右されていたようです。規制については、「あまりのネタバレはやめてね」程度のレベルで、編集者の良心に任せていた所がありました。

そんな頃、某誌が「ドラゴンクエストII」ブームの真っ只中において、攻略記事で最終ボス「ムドー」をドカンと載せてしまったのです。これにはさすがのエニックスもカンカンです。新刊の推理小説の犯人が堂々と雑誌に載ってしまったようなものです。以降、



ドカン×3。こんな3ショットは昔じゃ考えられなかったのです。写真は「ドラゴンクエストモンスターズ」より。

当世攻略本事情

今回のイケニエ本

「グランディア公式ガイドブック」ソフトバンク・刊

A5判・148ページ／初版版'97年12月31日発行

「イケニエ」というからには言いたいことをハッキリ言うべきでは…ということで、今回からは1冊の攻略本を取り上げることにしましょう。(でもできるだけ時効になってる奴を、ね)。

筆者は「グランディア」や「ゼノギアス」などに見られる「マップをグルグル回せる」タイプのRPGがどうも苦手です。元々方向音痴であるというのが一番の理由ですが、それに加え面倒くさがりでもあるので、建物の物陰に隠されたアイテムを探したりするのがイヤなのです。よって必然的にこの手の作品をプレイする時は、雑誌の情報か攻略本に頼るコトになります。

当時筆者は「サターンマガジン」を定期購読してましたので、そこに掲載の攻略記事で本作を進めておりました。おかげで作中の膨大なテキスト（街の人の会話）をいちいち読むことなく、必要なフラグだけを立ててサクサクとゲームを進めることができました。記事内のダンジョンマップが良くできていたため、ほとんど画面を見ずに、本に目線を置いたままコントローラーを動かしていたような気がします。しかし「グランディア」はさすが大作、規制がおカタイのか、記事の内容が毎号アリのにじりの如くゆっくりしか進みません。とっくに最新号の掲載分は終わってしまいました。次の号が出るのはお正月を挟んで3週間後です。とても待ってはいられません。そしてこの攻略本を購入したのです。

ところがこの本、ディスク2枚組のうちの1枚目までの内容しか掲載されていないのです。本の内容の9割以上は既に「サタマガ」の記事で終わらせています。オーッ！マイ、ガーッ！

中途半端な内容ならせめて「上巻」と副題をつけるとか、帯に「ディスク1までを攻略」とか記載して欲しかったものです(なんにも書いてないんだもんなぁ)。なお、本書発売約2ヶ月後にディスク2が攻略された「公式ガイド完結編」が発売されてました。そちらはディスク1のフローチャートもしっかりついており、それだけで十分事足りる内容だったのです。しかもその頃には他社からも本が発売され、同価格でゲームのすべてをフォローしていました。この仕打ちはひどいです。ちなみにゲームはそのままプレイしてません。

結論：大作ほどソフトと同時発売の攻略本は怪しい。

「ドラクエ」に関しては規制書が作成され、いつしかその慣習が業界内にも浸透していきました。

そして約1年後、今度は「ドラクエIII」において、前回の某誌とは別の某誌が「III」の最終ボス「ゾーマ」をドカンと載せてしまったのです。規制書があってもコレですから、エニックスもうカンカンどころではありません。確か訴訟沙汰にまで発展したと記憶しています。裁判の結果がどうだったかはともかくとして、某誌はそれがきっかけで休刊になってしまったようです。

こうして、ゲームを作品として尊重しなかった一部のモラルの低い編集者によって、現在のゲーム関連出版社の悪しき慣習が生まれてしまったのでした。

さて、説明してきた「公開規制」が攻略本に何の関係があるのかを述べましょう。簡単な話ですが、規制が攻略本にも適用されるようになったのです。しかし、攻略本の場合はまた雑誌の規制とは性質が異なります。雑誌の規制は「過度なネタバレを防ぐ」ほかに、誌面で長期間扱ってもらい、製品寿命を延ばすための「情報の小出し」という側面もあります。しかし、攻略本の規制は純粋に「本を多く売るため」の手段なのです。

皆さんも大作ＲＰＧの攻略本で、ソフトの発売日と同時に書店に並んだものを購入したことがあると思います。そして、その本が「説明書を豪華にしただけ」に近い内容で泣きをみた方も多いでしょう。

これは出版社が悪い訳ではなく、厳しい規制によるものなのです。高い金を出して買う攻略本には、そのソフトのすべてが書いてあって当たり前だと思いますよね。ところがそうはいかないのが現状なのです。その裏にはゲームメーカーと出版社による、密かな話し合いが行われているのです。

今回はここまで。次回は引き続き「公開規制という呪縛　その2：バーター取引」をお伝えする予定です。それでは、皆さんが良きゲームライフを過ごせるよう祈っています。

極上たんぽぽ堂

我らが読者コーナー「極上たんぽぽ堂」が、いよいよ本格的に始動！　本誌創刊に寄せて、読者さんからたくさんいただいたお便りを、どんどん紹介していきましょう。半年に一度の大盤振る舞いをご覧あれ!!



■皆さ〜ん、半年ぶりにコンニチワ！　たんぽぽ堂の主人・ライトです!!

□ええと…ツナです。お久しぶりです。

■本誌もいよいよ2号目！　つまり、我が「たんぽぽ堂」も本格開店ってことよね、ツナ。読者の皆さんからのお便りは集まったの!?

□うん。ほら、こんなにたくさんあるんだよ。びっくりしちゃった〜。

■どれどれ？　うわ、ホント多いわね。じゃあ、さっそくご紹介しましょうか！

☆創刊おめでとうございます、創刊号からいきなり発売が延びて、この先ちょっと不安ですが…。でも、発売が延びても内容がよければ全然OKですので、これからもゲーム誌界のチュンソフト（クエストでも可）のような、良質な誌面を期待しています。

（神奈川県　デコイスト）

□そういえば、創刊号って発売日延びたんだっけ…？

■延びたわよ、半月ばかりね。ま、ツナもこの店の開店準備しててわかったでしょ!?　何か新しく始めるってのは、不測の事態に陥りやすいのよ。でも、この2号からは延びることもなくなると思うわよ。

☆「ユーズド・ゲームズ」の広告を見て、店で直感で買ったけど、予想通りですな。第一特集から波合いまくり、制作者インタビューもめっちゃよい、発掘ソフトは少しガッカリしたけど、次からもっとスゴイことになるといいな。バカゲーももっとバカなのがありそうで、期待できます。でも、1号からこんなに飛ばして大丈夫なのか？　ていうか2号っていつ出るんですか？

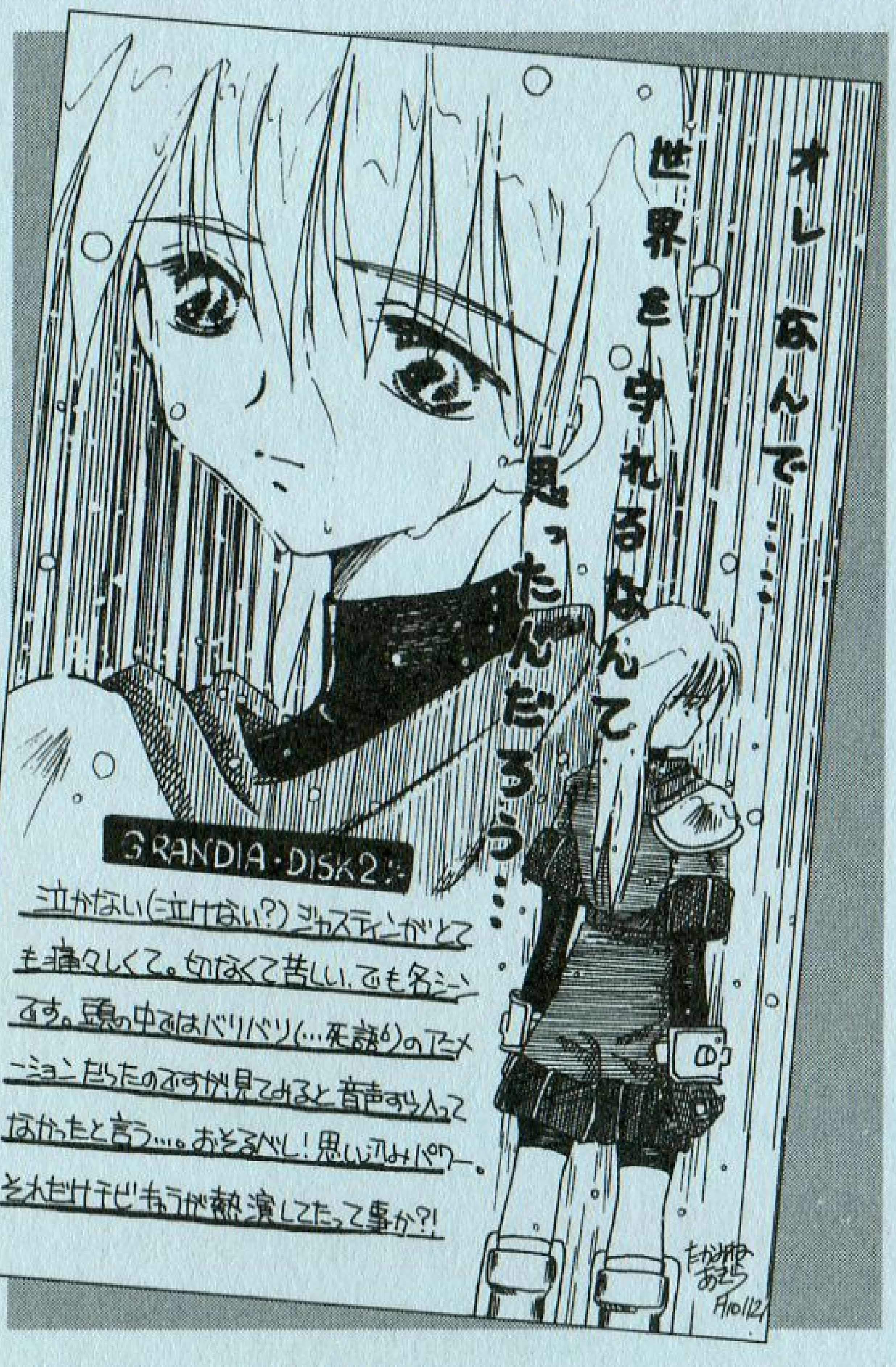
（神奈川県　清月）

■以外に多かったのよね、この手の質問。

□2号はいつでるの…っていうの？

■そうそう。1号の82ページ

に書いてあるんだけど、やっぱりわかりにくかったかしらね。
□今後はもうちょっと大きく書いておこうよ〜。
☆ナイスゲームズ、略すとナゲー…ナゲー!?　…長ぇ？？　息の長い雑誌になること間違いないですね！　ところで引地さんってユーゲーにいた引地さんですか？（めずらしー名字なので、なんとなく覚えてたり）（長野県　高峰秋良）
■ナゲーって略称は初めて聞いたわよ、大笑いね。
□略称はね、ナイゲー、っていうのが一番多いかなぁ。後はね、スゲーとかイスゲーとか…。
■ちなみに編集部員（オーナー）は、「ユーズド・ゲームズ」と全員一緒よ。奥付けとか見ればわかると思うけど。
☆最近は、他誌でも制作者さんのインタビューがよく載っていますが、私はシナリオライターさんたちにも興味があるので、彼らの特集記事など企画していただけないでしょうか。私が忘れられないのは、とあるHゲーム。「口では嫌がっていても体は云々」という意味の台詞が、全てのHシーンに入っていたのです。きっとこれを書いた人は、そのシチュエーションが好きで好きでたまらなかったのだろうと思いながら、大笑いしてしまいました。
（大阪府　リセットはるか）
□やっぱり、書いた人の趣味とかって出るのかなぁ。
■こんな極端な例は初めて聞いたわよ、アタシ。確かに爆笑ものだわ。
□この方ね、クリスマスは毎年、彼氏とゲームの交換なんだって。今年は「マール王国の人形姫」か「幻想水滸伝Ⅱ」か…って。
■いいわねぇ、趣味の合うカップルで。ぜひカレシにも本誌を見せてあげてね！
☆万歳！　とうとう「ワイルドアームズ」にスポットを当ててくれました。紹介されているとおり、実に素晴らしいシナリオ、エンディング、ベストマッチのBGMなど、私にとってこのゲームの素晴らしさは簡単に言い尽くせません。制作者の金子さん、ぜひぜひ、このゲームの大きな魅力であった素朴さを変えずにパートⅡを作ってください。
（東京都　G-GAMER）
□素朴かぁ…なるほどね〜。
■この方、40代の男性なのよね。幅広い年代に支持されるのも、名作の証かしらね。
☆「幻想水滸伝」を購入し、プレイしたのですが、改めて「ゲームはプレイしてみるまでわからない」ということを認識しました。今までも画面写真だけで判断していてはダメだと思っていたのですが…。せめてもの救いは、「Ⅱ」が出る前に買えたことですかね。（神奈川県　中島健太）
■でしょ！　「幻想水滸伝」なんて、画面で判断しちゃマズイソフトの筆頭よ。
□「Ⅱ」のほうは、どうでしたか？
☆一部に光る点があるゲーム



（長野県　高峰秋良）
■「グランディア」の私的名シーンってコトで送っていただきましたー！



を、その一点だけ取り上げて欠点に触れないのは正当とは言えない。その点、今号の「今月の発掘」は欠点にも触れていてよかった。これからも必ずその作品の欠点については書いてほしい。
（埼玉県　若松朋久）

□あのコーナーは、忌憚のない生の意見を、っていうのがコンセプトみたいだよ。

■書いてる人間の趣味丸出しって話もあるけどね。

☆「メタルブラック」の最終面の演出の噂は聞いていましたが、まさかあの記事のような内容だったとは！　あの演出は、いわば人類讃歌をビジュアルで表したものではないでしょうか？
（岩手県　バッシュモンスター）

□ホントに、どういう意味があるのかなあ…。

■意味なんてそりゃあ、「いかに猫はカワイイか」に決まってるじゃないの。

□…ライトって猫、好きだもんね〜。でもちょっと違うと思うなぁ。

☆私が気に入るゲームはどうもマイナーで、雑誌にあまり載らないので、この雑誌の存在は嬉しいです。世間では、雑誌に載らない＝売れない＝ダメゲーム、というイメージがあるようで悲しいのです。私は自分で気に入ったゲームは、人が何と言おうと絶対面白いと思いますし、気に入ったゲームは、今号の「ラングリッサーⅢ」の記事のように、ミョ〜な制約をつけて2回目以降のプレイをしたりします！　だからこの企画面白かったです！（愛知県　新野知）

■今回は、「ファイナルファンタジータクティクス」で勝負よ！

□別に勝負ってわけじゃないと思うんだけど…。

☆今、大学4年で、卒研で多忙な毎日です。当然ほとんどゲームなんてできません。もともと中古で掘り出し物を見つける（新作で欲しいのがあっても中古で安くなるまでガマンする）質なので、こういう雑誌はものすごーく嬉しいです。ちなみに大学生協の本屋さんで買ってます。ビバ！　北大生協!!（北海道　ふぁりあ）

□すごいや〜。大学の生協で売ってるんですか？　ゲーム誌が。

■この本が出た頃には、無事卒業してるのかしら？

□社会人になっても、ゲームで遊んでくださいね。

☆ちょっとまとまりがない感じがしましたが、いろんなコーナーがあって楽しく読めました。あと、こだわりの本ってPSのゲームを貶すことが多いし、扱いも少ないので、

そうでないのが嬉しかったです。　（神奈川県　M・W）

■機種になんてこだわらないわよ。そんなので貶すなんてナンセンスだわ！

□良いものは良い、でいいと思うんだけど…。だから、ぜひこれからも期待しててください。

☆制作者の記事が基本的にインタビューなので好感が持てます。「愛」が読みたい（知りたい）のであって、CMを読みたいわけではありませんから。あと、「悪口」がない点もよいです。内幕というのはどんな世界でもあまり気分のよいものではありませんし、それを取り上げると雑誌の品位が下がってしまいますよね。　（静岡県　tac）

□新作じゃないからかなぁ、各メーカーさん…広報さんとか制作者の方も、いろんな話をしてくれるよね。

■制作当時の苦労話とか、今じゃなきゃ聞けないことも多いし。人気があったわよね、インタビューは。

☆制作者インタビューで、金子さんの謙虚さと、枡田さんの自信っぷりが対照的で面白かった。ひょっとしてわざと？　（神奈川県　くれくれたこら）

■コレがわざとじゃないのよ。違う担当がインタビューに行って、お互い「どんな感じだった？」って話してびっくり。

□偶然だったけど、記事としては面白かったんじゃないかなぁ。

☆記事を読んで爆笑した「里見の謎」ですが、店頭では一回も見たことがありません。いったい販売本数はいくつくらいなのでしょうね。そのあたりも知りたいです。　（北海道　畑中宏文）

□ライト、見たことある？

■ていうか、持ってる。

□僕も、発売当時に見たことはあるよ。

RPGモドキベスト5

…というと聞こえが悪いですが、要するにストーリーがRPGっぽいゲームということです。

1位　moon

ベタだけどやっぱりこれは外せません。「ラブ」をテーマにしながらも、シニカルな世界観がやるせなさを感じさせる。音楽で自分の気持ちを自分で演出できます。

2位　グレイトヒッツ

戦闘がフライトシミュレータのRPG。ゆったりと飛ぶ飛行船に仲間と一緒に乗り込んで、敵味方入り乱れての部隊戦はとても新鮮です。

3位　ベルデセルバ戦記～翼の勲章～

戦闘がフライトシミュレータのRPG。ゆったりと飛ぶ飛行船に仲間と一緒に乗り込んで、敵味方入り乱れての部隊戦はとても新鮮です。

4位　クーロンズ・ゲート　九龍風水傳

経験値と清澄の要素のない変則３Ｄダンジョン RPG、と個人的には思ってます。

5位　銃夢～火星の記憶～

戦闘は簡略化された格闘アクション。原作の「機」の概念を上手く表現している。

なお、既存のRPGに飽きた人…には、オススメできません。純粋にRPGとしてみると、moon以外は一本道のお使いゲームなので（ストーリーがつまらないというわけではありません）。それ以外の要素を楽しんでください。

（宮城県　オーメーテー）

■今みたいに話題になる前、発売当初にちゃんと目をつけてるあたり、アンタも店員としての素質があるのかしらねぇ。
□ホントに？　なんだか照れちゃうな…。
■照れてるヒマがあったら、さっさと次回の宣伝をしなさいよ！
□ええと、次号はまた半年後、秋頃の予定です。それまでに、感想とか、イラストの投稿をお待ちしてます。
■そういうことで、よろしくねっ。
□またのご来店をお待ちしてます～。



宛先
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル
（株）キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部「極上たんぽぽ堂」係まで

「NICE GAME IMPRESSION」にあなたの原稿が!!

「ナイスゲームズ」では、あなたの思い入れたっぷりの原稿を掲載します！　本誌内の「ナイスゲームインプレッション」コーナーに、応募していただいた原稿の中から、本文の記事として掲載しますので、奮ってご応募ください！
応募資格：プロ、アマを問いません。電話、FAX、電子メールなどによる、編集部との打ち合わせが可能な方。
内容：お勧めする、または思い入れのあるゲームソフト（PS、SS、N64のソフト）の、紹介記事。
文字量：キャッチ、リード、見出しに関しては弊誌記事を参照の上、適宜。本文は1800字程度。写真指定・キャプションなし。
応募形式：ワープロ・手書きどちらでも可。ただし、文字数を数えやすい状態にしてください。複数枚にわたる場合は右肩をホチキスなどで綴じ、下の応募用紙に必要事項を記入の上、原稿の最終ページの裏に貼ってください。
採用発表：採用の場合のみ編集部より、直接ご連絡させていただきます。お電話等でのお問い合わせはご遠慮ください。
・実際の掲載にあたりましては、編集部との数回の打ち合わせの上、原稿を改稿していただくことがございます。
・弊誌の特集内容などによって、次号以降にご連絡差し上げる場合があります。
・応募用紙はコピー可です。お一人様、何通でもご応募ください。
・掲載に当たりましては、弊社規定の原稿料をお支払いいたします。
・応募された原稿及びフロッピーディスク、写真等については返却できません。
・掲載された原稿の著作権は（株）ＫＴＣに帰属します。

※応募用紙

フリガナ	フリガナ
本名	ペンネーム

〒　　住所	年令　　歳
	性別
	職業

TEL	FAX	E-mail

読者プレゼント

「ナイスゲームズ」も、読者の皆さんのおかげでようやく2号目です。
ささやかですがプレゼントをご用意しましたので、ふるってご応募ください！

「ユーズド・ゲームズ」総集編VOL.2　10名様

オーナーズグランプリ（WINDOWS用ゲームソフト）　3名様

VOL.1読者プレゼント当選者

<なる本ゲームクリエイター>
石川県　三輪張久
東京都　杉浦恵利子
宮城県　村上慎吾
神奈川県　佐藤潤
北海道　斎藤望
神奈川県　大久保邦彦
大阪府　宮本健良
秋田県　伊藤直樹
宮城県　成田晋一
埼玉県　明地徹

<ギャルゲー・声優　快体新書>
愛知県　河合勝利
広島県　堀尾直樹
鳥取県　飯田浩之
埼玉県　村田公幸
福島県　蓬田知展

<ユーズド・ゲームズ総集編>
宮城県　蓬田晴美
神奈川県　柏木滋
福岡県　藤井むつみ
大阪府　野嵜浩一
三重県　坂下仁志

<オーナーズグランプリ>
岐阜県　松崎哲郎
岡山県　松本有生

<ステアリングコントローラー>
大阪府　尾崎晶人

4月末日までにプレゼントが到着しなかった場合は、お手数ですが編集部までご連絡ください。

スタッフ募集のお知らせ

キルタイムコミュニケーションでは編集スタッフを募集しています。
興味のある方は下記の要項を良くお読みの上、ご応募ください。

【職種】編集スタッフ（社員／アルバイト）

【仕事内容】当社発行の雑誌、書籍等の編集業務全般

【応募資格】18～30歳位迄（編集経験者優遇）

【勤務地】東京都中央区湊

【勤務時間】11：00～19：30

【給与】社員：月給16万円～
（経験・年齢・前給考慮）
アルバイト：時給800円～
※社員の場合、試用期間（約3ヶ月間）は時給800円

【休日】完全週休2日、祝祭日、
年末年始及び夏期休暇あり

【応募方法】下記書類を弊社宛にお送りください
1．履歴書（写真貼付）
2．職務経歴書（自由書式）
3．志望動機（800字程度）

【締切】平成11年5月末日までに弊社必着
書類選考の上、面接日を通知いたします。
※ただし、締切以前に採用者決定の場合、お断りする場合があります。

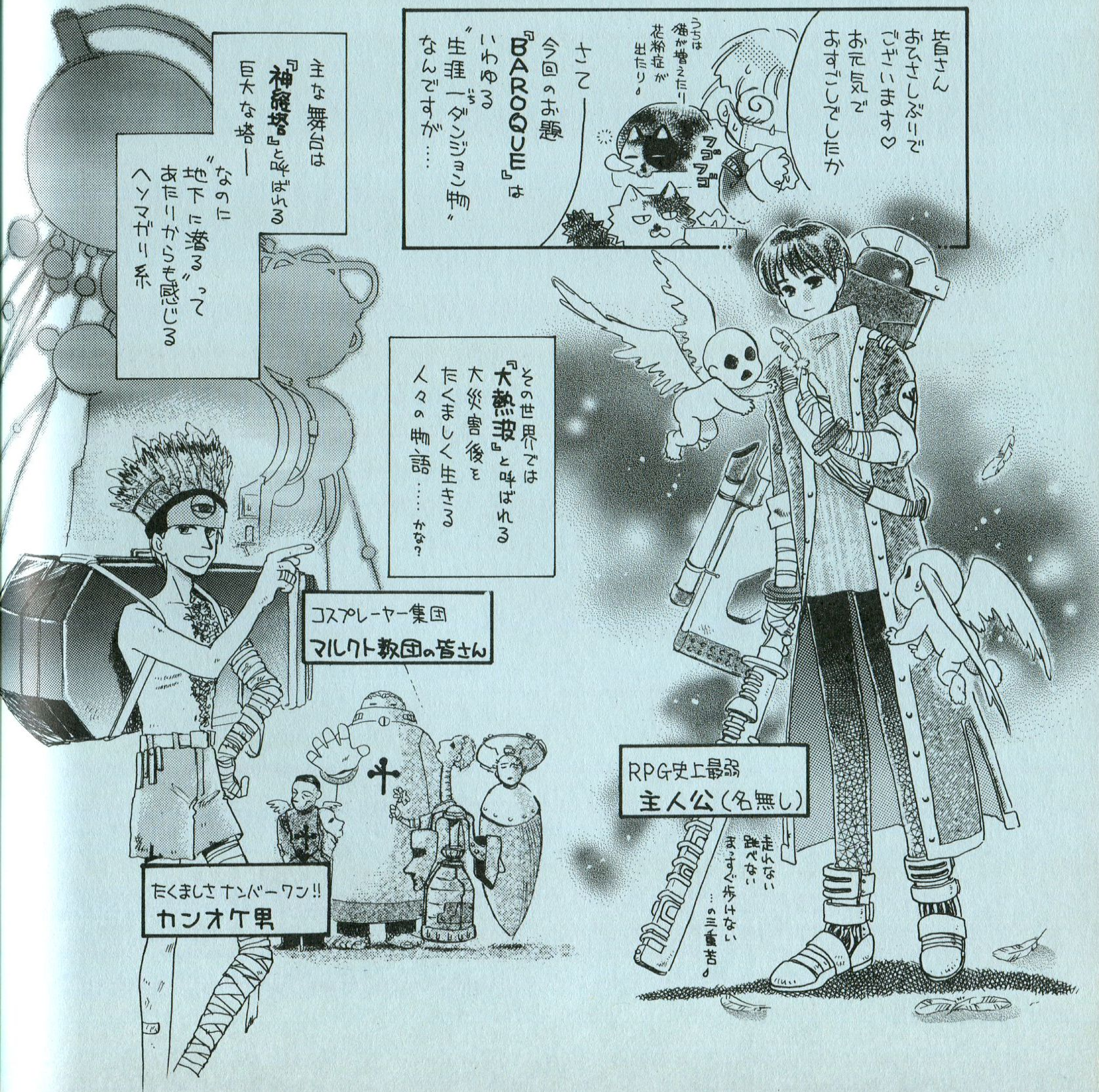
【応募先】〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）キルタイムコミュニケーション
編集スタッフ募集　N係

なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

ゆりかごから墓場まで

第2回「バロック」

佐藤アルミ




回数を重ねる毎に明かされる真実と深まる謎……
狂ったかあさんに綺麗な水を…
骨折り損のくたびれもうけ♥
上級天使
その天使銃で世界を…己をいやせ…
逃げるな〜〜〜。
イライザと呼ばれる少女
いいよ
ボクはキミに殺されるんなら嬉しいんだよ
ワタシノ罪ハ
コノ感覚球ガ
記憶シテイマス
デモ
ソレヲ人ニ
告白スル勇気ガ
マダ持テナイデ
イル…
いろんな意味でこのゲームの象徴的存在
天導天使
問題発言多し！
アリスと呼ばれる少女
<助けて>
<浄化して>
<くるしい>
ぼくを殺して
再び娘に
この箱の中



細い部分まで世界観が統一されててスキがないのがこれまたカッコイイ！
うゆぁん
またソコンポがいるぅぅ～
♪
カション カション
異形の皆さんのリアルな怖さや
人気者ジェイイロムくん
キョンが好きー
あっちぃ
焼印
特殊能力を付ける
じゅ
シュールなアイテムの数々
刑具
攻撃用アイテム
回復アイテム
攻撃にも使います
骨
心臓
肉
極め付きはコレ！
寄生虫
ぴるぴる
いろいろな能力を高めるために主人公や装備品に寄生させる。
こんな人ちょっとやだ…
来ないでー
あ、待って
体力虫
体力アップ
炎虫
炎属性を付加
乱虫
錯乱防止
血だらけ虫だらけ
＊エロ印 … 欲情すると剣のスピードがMAX＋運がよくなる焼印
とにかく
死んで死んで死んで死んで死んで死んで死にまくらないと謎は解けない…
わざと死んでるんじゃないだろうな
通称『死にゲー』
てへ
100回死んでも全部のセリフ読めないってホント？



最初は3Dに慣れなくて3秒で酔ったり
でもこの酩酊感がいい〜〜♡
うっぷ
「来る!」とわかっていても毎回驚かされる『あの部屋』もやがて快感に♡
バ〜ン
ふぎゃっ
↑大画面+ヘッドフォン装着で酔い度20% UP!
「わかっていてもつい…」を試したくなるM感覚にも目覚めちゃうかも?
ハアハア
ハア ハア
食料文様(表)
踏むと、手持ちアイテムが1ケ食料に変化する。
そんなワケでこのゲーム単調な日常に飽きちゃったあなたの
あああ
吸収の剣+38が愚流の肉に〜〜
しかも腐ってるぅぅ
歪んだ妄想を刺激してくれるでしょう!
つ〜〜ん
…そして実はおなごの多いゲームなのだった。
女の子にアイテム渡して情報をもらったりフラグが立ったり…ってギャルゲー?!
ワタシハ上級サマヒトスジデス
男はだまって
なんでおまえばっかり
ゲーム界のトレンドはやっぱり無口な主人公なのか…?

NICE GAME IMP-RESSION

ナイスゲームインプレッション

「ブレードランナー」の物悲しさ

「ブレードランナー」。1982年に上映されたこの映画をフェバリットムービーにあげる人は多い。かくいう私もその一人。圧倒的なヴィジュアルにひきつけられ、初めて見た時は、食い入るように画面の端々を目で追ったものだ。

本作は「人ならざる者」の救済の物語である

しかし、それ以上に、物語、というよりも設定に心を奪われた。

過酷な条件下での作業のために作られた人造人間「レプリカント」。彼らは（厳密な言い方ではないが）自我に目覚め、持ち得ない過去の記憶を求めてロスアンジェルスの街を彷徨する。4年という短い寿命を伸ばすために。「人」として生きるために…。

この物悲しい設定は私にとって衝撃的なものだった。そして、劇中、最もこの物悲しさが表出され、私をとらえて離さないシーンがある。ルトガー・ハウアー演じるレプリカントと彼を追う刑事役のハリソン・フォードとの追跡劇だ。雨中、ビルの屋上での死闘の末、刑事は超人的なレプリカントの力に屈し、逆に追いつめられる。レプリカントは刑事を殺すのか、と思うが、刑事を救うのだった。しかしその場でレプリカントは寿命を迎える。そして、腕に抱えていた白いハトが飛翔する…。

はたして、彼は「作られし人」として刑事を救ったのだろうか。それとも「人」としてなのか。あのハトは「人」として彼の魂を連れ去っていってくれたのだろうか。

レプリカントは、人と同じ感情を身につけ「人」になろうとした。だが、常に「人ならざるもの」としての悲しみも抱え続けている。感情（喜怒哀楽や生と死の認識といった複雑な）を持ち得ていることが人として認識されるものならば、彼らレプリカントは「人」だ。しかし、あやふやな存在のまま、彼らは（刑事は別として）誰にも認められず、大袈裟に言えば神にも見放されて最後を迎えてしまう。だが、どこか

引地幸一 Presents メタルギア ソリッド



機種：PS　メーカー：コナミ　ジャンル：ACT
発売日：98・9・3　価格：5800円

救済の余地が残されていて（ハトが飛翔する場面）それを見る度、胸が熱くなるのだ。

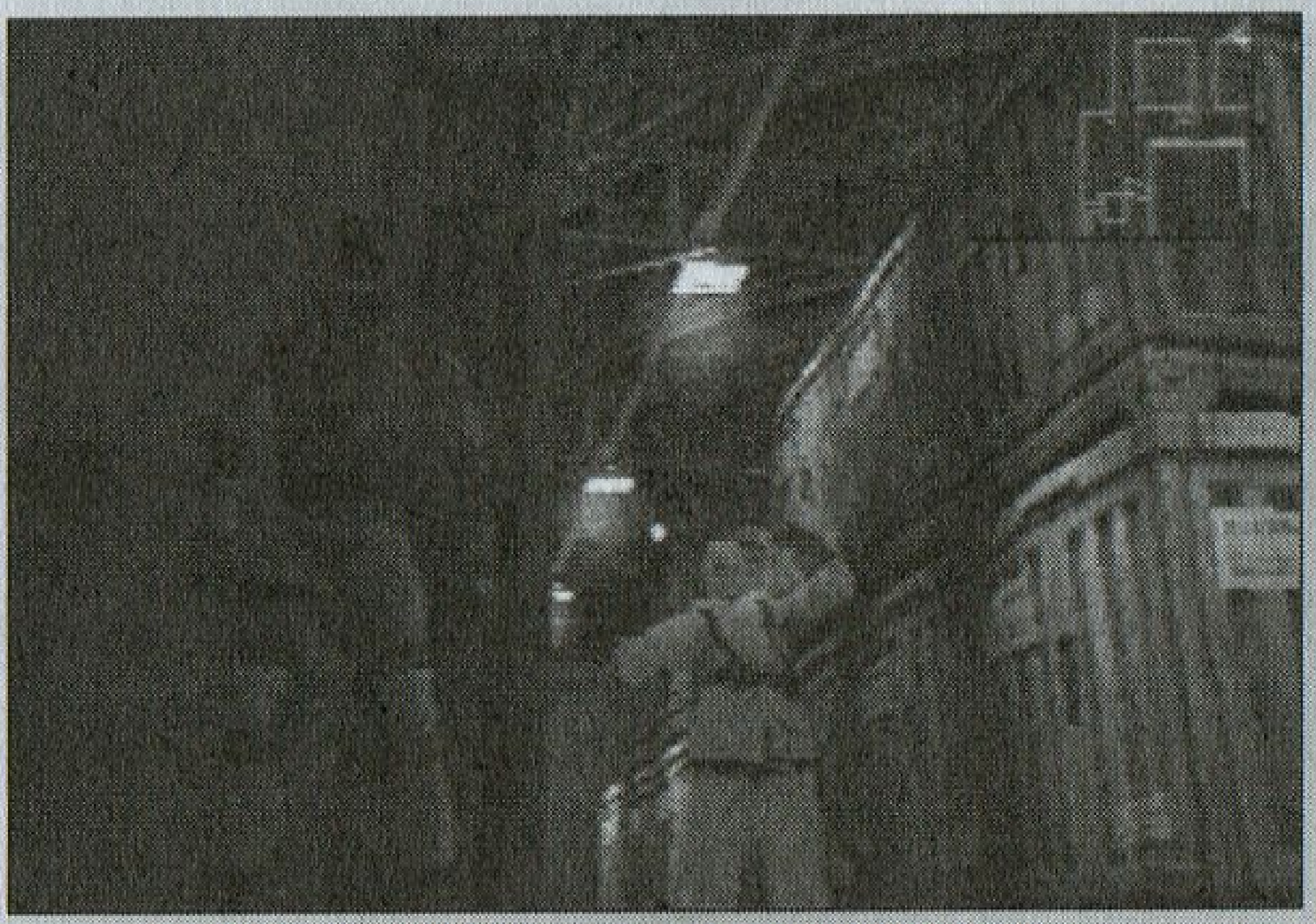
前置きが長くなったが、この「ブレード～」の影響が色濃く活写されているゲームといえば「スナッチャー」であることに異論を唱える方はいないだろう。

　このゲームの監督をつとめたのはコナミの小島秀夫氏。そして氏の最新作が、ここで取り上げる「メタルギアソリッド」である。

「人ならざる者」を描く小島作品

　さて、なぜ「ブレード～」を引き合いに出したかというと、登場人物にレプリカントと同じ境遇の人間がいるからである。そして、同じく「人ならざる者の悲しみと救済」という描き方をしてるのだ。それは初監督作のMSXで発売された「メタルギア」から、その続編にあたる「メタルギアソリッド」までの緒作、一貫していると私は思う。

　この「～ソリッド」では「サイボーグ忍者」が、それにあたるだろう。ネタばらしになってしまうので詳しくは書かないが、このサイボーグ忍者、当然「人ならざる者」である。主人公のソリッドと決闘を興じ、戦いの中に生を見出すような人物だ。が、敵対しているわけではない。時にはソリッドを助ける。何とも二律背反だが、これには彼の置かれた境遇がそうさせているだけで、彼なりの理由があるのだ。そしてラストは「ブレード～」と同じく、胸をうつ名場面となっている。彼の魂が救済されたかどうか、ぜひプレイして確かめてほしい。

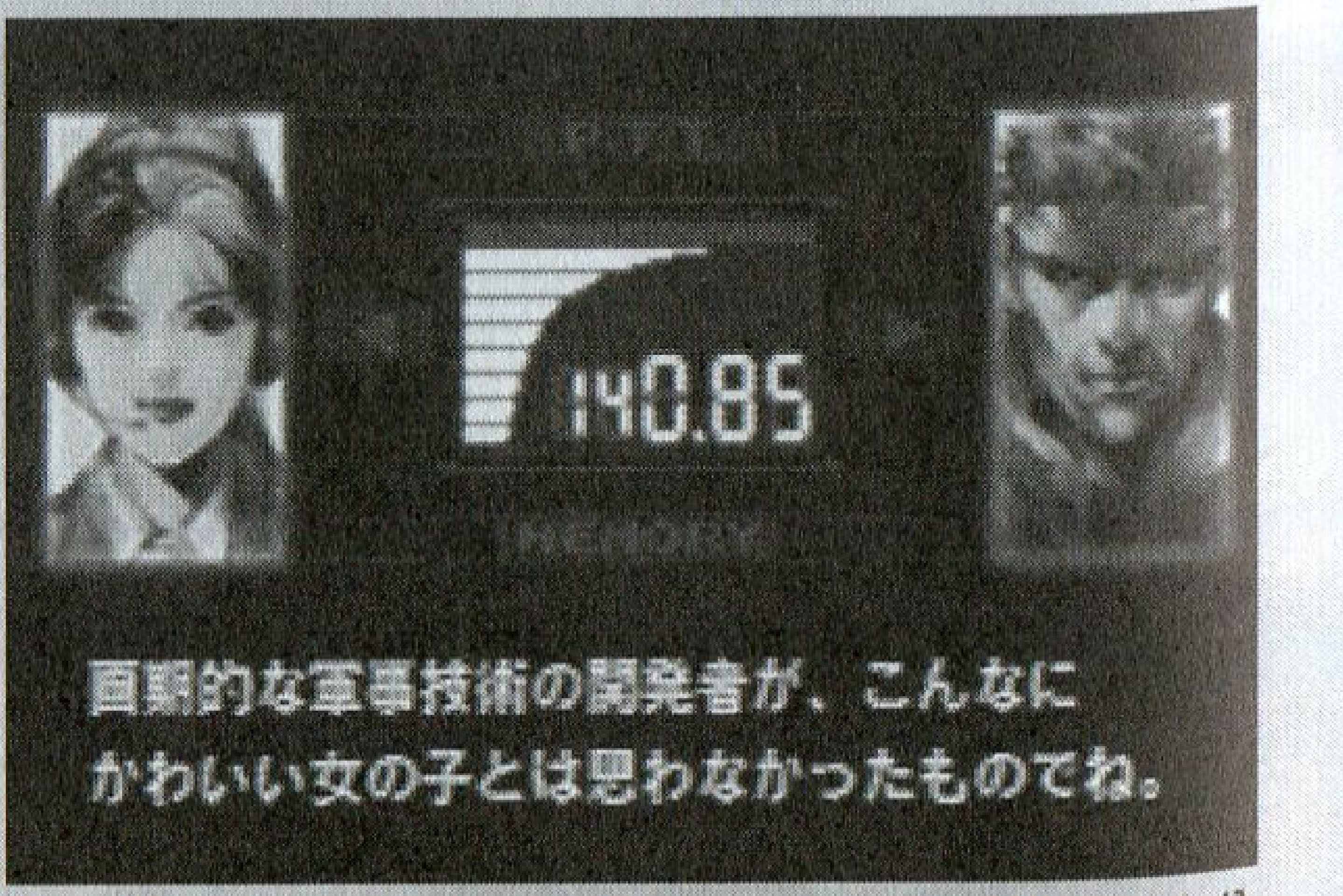


このように壁に張り付くと客観視点に切り替わる。いわゆる「アオリ」を生かしており、カッコいい。

　確かに「ブレード～」と近接しているのは気になるところだ。だが、ここまで監督の個性が垣間見えるゲームは、そう多くはない。常に同様のテーマを追う力強さは、高く評価されるべきだ。個人的に永遠のマスターピースが「ブレード～」であるのと同じく、小島氏が監督をつとめたゲーム、とりわけこの「メタルギアソリッド」もいつまでも私の心に住み続けていくであろう。

　もちろん、ゲーム自体も出色の出来だ。「敵に見つからずに潜入する」ことが快感のアクションアドベンチャーゲームという、ほかにはない楽しさ。一作目はハードの制約から敵を少なくして制作できる戦場アクションゲーム、という後退的理由から生まれそうだが、3作目にあたるこの「～ソリッド」が3D的表現に変わってもその面白さは後退していない。むしろ、より豊かになって生まれ変わっているのだ（特に「隠れる」快感がアップ）。そして、ダンボールに隠れるといったお遊び的なギミック（心霊写真が撮れる!?）。そのギャップが心地よい緊張と弛緩をあたえてくれ、一級の娯楽作に仕上がっている。

　無論、小島氏のみでゲームが完成するものではない。すべてのシーンを高いクオリティのポリゴンで表現し、なおかつ小気味よいレスポンスの操作性。これは一人の手では実現できないだろう。関わられたスタッフの方々にも称賛の拍手を送りたい。エラそうで申し訳ないが。映画風に言うなら「小島組」の、力強い物語性とゲームとしての面白さを融合した作品をこれからも待ち望みたい。



通信時の画面。ハードな潜入ミッションの最中、主人公が唯一くつろげる場所といえるだろう。

奥山美雪 Presents サイキックフォース



機種：PS　メーカー：タイトー
ジャンル：格闘アクション　発売日：96・10・4
価格：5800円

キャラゲーなんて言わせない！ 懐かしき超能力への憧れ

君も一緒に幻魔大戦！

前号の「闘神伝」に引き続き、なぜか〝マイナー格ゲーインプレッション〟と化しているのだが、それはひとまず置いておいて、今回は「サイキックフォース」(以下、PF)の話。あらかじめ宣言しておくが、私は断じてこのゲーム、キャラがだけが好きなわけではない（もちろん嫌いでもないのだが）。

私の心をがっちり掴んだもの…それは「超能力」。

ちょっぴり夢見がちでSFや超常現象が大好きだった子供時代、超能力といえば憧れの象徴だった。幻魔大戦だの超人ロックだのムーだのを読み漁っては、一人ため息をついていた若かりし日々。

そう、最初はこの超能力という誘蛾灯につられただけだった。だが実際プレイしてみると、ゲームとして想像以上に素晴らしい出来に狂喜し、そして世間の評価の低さに落胆した。こんなにいいゲームなのに、どうして流行らないんだろう？

…それは、「キャラゲー」といわれるほどキャラ人気が高く、格ゲーで、かつ、そのシステムが主流ではなかったからだ。

キャラ好きのお姉ちゃんたちからは、「格ゲーはムズカシイからやらない」と言われ、格ゲーマニアのお兄ちゃんたちからは、「あのアニメ絵見るとやる気がしない」と言われ…。おまけに、通常の2D格ゲーなどと違って、ぱっと見でシステムがわかりにくいため、さらに「とりあえず触れてみよう」という気が起きにくいらしいのだ(ここがKOFなどと違うところらしい)。

ああ、なんて気の毒なゲームなんだろうか…。

エセ超能力者になろう！

レバーとボタンを使っての格ゲーといえば、「バーチャ2」しかプレイしたことのない私にとって、「ボタンは三つ、うち一つはガードボタン」という操作系が共通しているPFは、非常にとっつきやすいものだった。そして技も、ほとんどが各キャラ共通のコマンドになっていて、技の数自体も多くない。

そして、技のコマンド入力に方向は無関係、というのがそのとっつきやすさに拍車をかけた。これは、空中に浮かんで戦うため、360度(正確には8方向というべきだろうけど)動けるPFのシステムならではの配慮だろう。つまり、「↓↓弱」

というコマンドの技は、「→→弱」でも出るということなのだ。

こんな、格ゲー初心者（さすがにこの当時、頭の「超」は取れていたハズ）にやさしいシステム的配慮は、どこか「闘神伝」にも似ているかもしれない。

その上で、簡単さだけではない、奥深い心理戦が展開できるのもまたよかった。

特に気に入ったのが、「自由に動ける広いフィールド」を逆手に取った、布石型キャラの存在だ。彼らは、フィールド内に様々なものを設置し、それによって、相手に行動の制限をかけることができる。

例えば玄真。彼は連炎符という、かがり火のようなものをフィールド内に置くことができる。この炎に触れるとダメージを受けるため、相手プレイヤーはそれを避けるように動く必要がある。このように相手を、ある限られた方向にしか動けなくさせると、次の一手も打ちやすい。人間、心理的に狭いところから広いところに逃げるので、それを先読みして、超能力技を撃っておくというのも使える駆け引きだ。

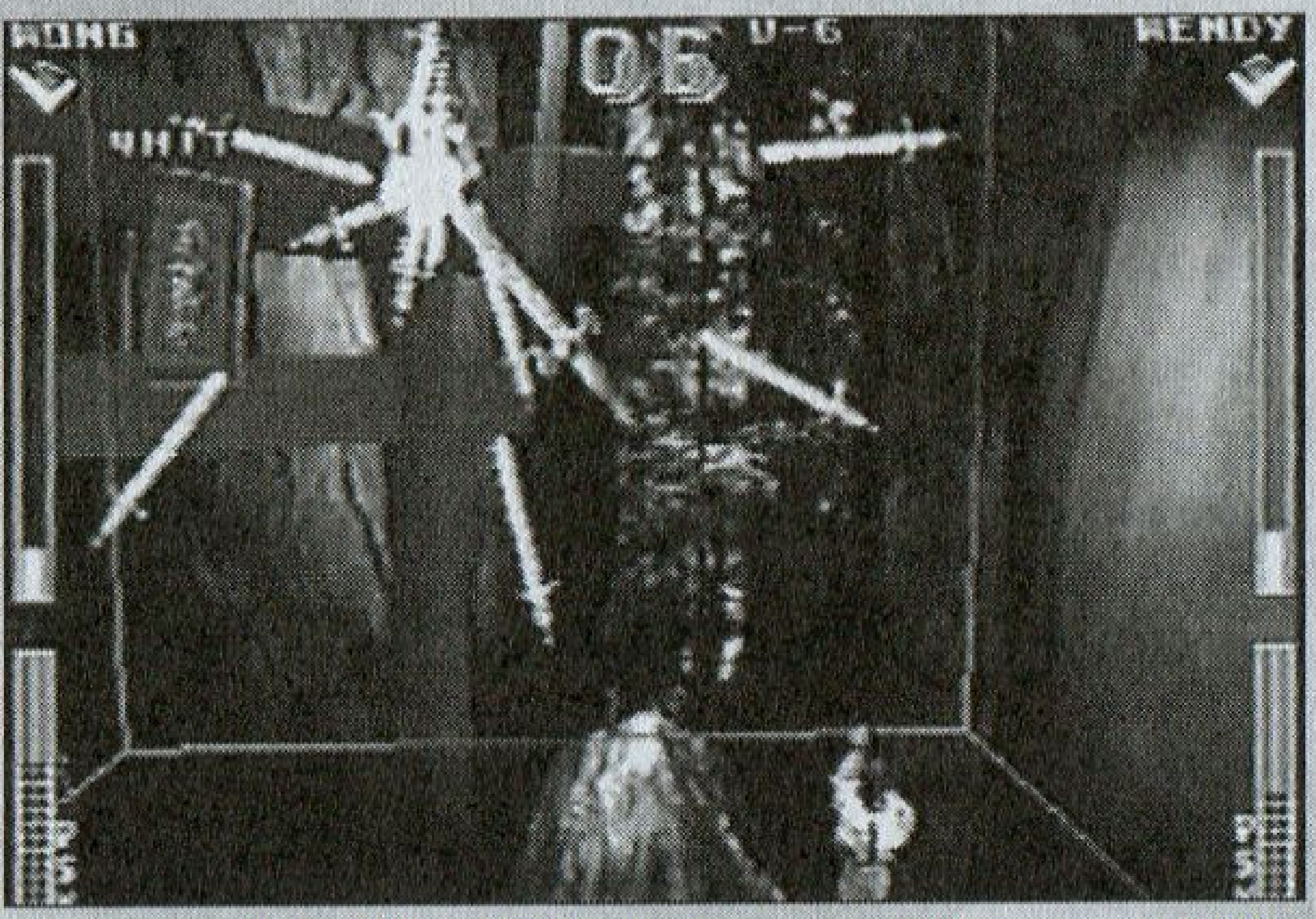
布石キャラに限らず、この、相手をいかに自分の思うとおりに動かすか、というところが本作最大の魅力なのだと思う。

私がそれまでに体験した格ゲーでは、壁やリング際などの、地形の限界に対する有利不利はあったが、自分で有利な状況を作れるということはなかった。ところがPFでは、「布石を敷いた場所へ追い込む、逆にそこから逃げる」といった要素がある。まさしく手に汗握る心理戦が展開されるのだ。PFは、この「布石キャラ」にこそ醍醐味があるといっていいだろう。

相手プレイヤーとの読みあい、自キャラではなくて、相手キャラを追いつめていくという心理戦。まさに超能力対戦にふさわしい造りだ。超能力者を操るプレイヤーにも、エセ超能力体験をさせてくれるようなところが、楽しさの秘密なのかもしれない。

「私ってばニュータイプ？」的錯覚に陥ることができ、しかもストーリーやキャラ設定は、迫害される超能力者、という暗いもの。たっぷりどっぷりと悲劇の超能力者に思いを馳せることができる。かつて「幻魔大戦」や「超人ロック」にハマった人にはぜひぜひプレイして欲しい。

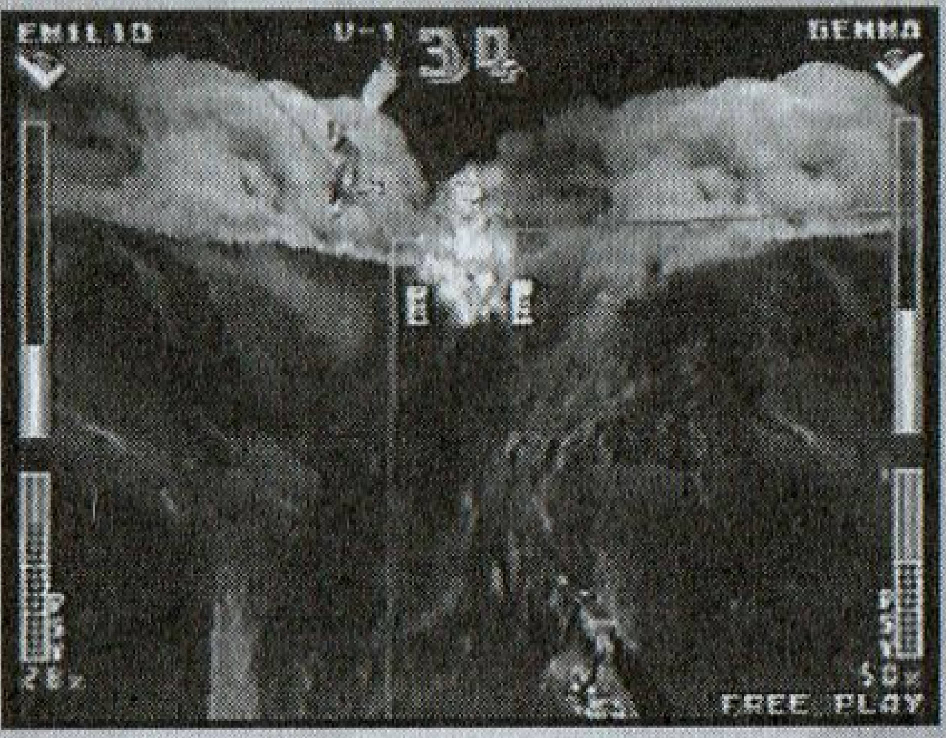
ちなみに、現在アーケード及びDCでプレイできる続編「PF2012」は、バリアが割れない、後ろに回り込めないなどの、前作の不満点をほぼ解消しつくした、驚異の続編。98年のゲーメスト大賞を取ったのだが…、それによって余計に「やっぱりキャラゲーじゃん」という烙印を押されそうなのが、ココロに痛い冬の一日。



各キャラの超能力技も、個性的なものが揃っている。これは時使いウォンの「戒めの洗礼」。どうやって剣を出してるのかはナイショ。

空間を活かした駆け引きがアツイ！

文で説明するより見た方が早いと思う、布石キャラの攻防（ホントは連続写真がいいんだけど…）。続編では、このエミリオ、玄真（玄信という兄弟子にキャラ交代）に加え、パティという「反響させる」布石キャラが登場。それぞれ個性的な布石っぷりを見せてくれる。



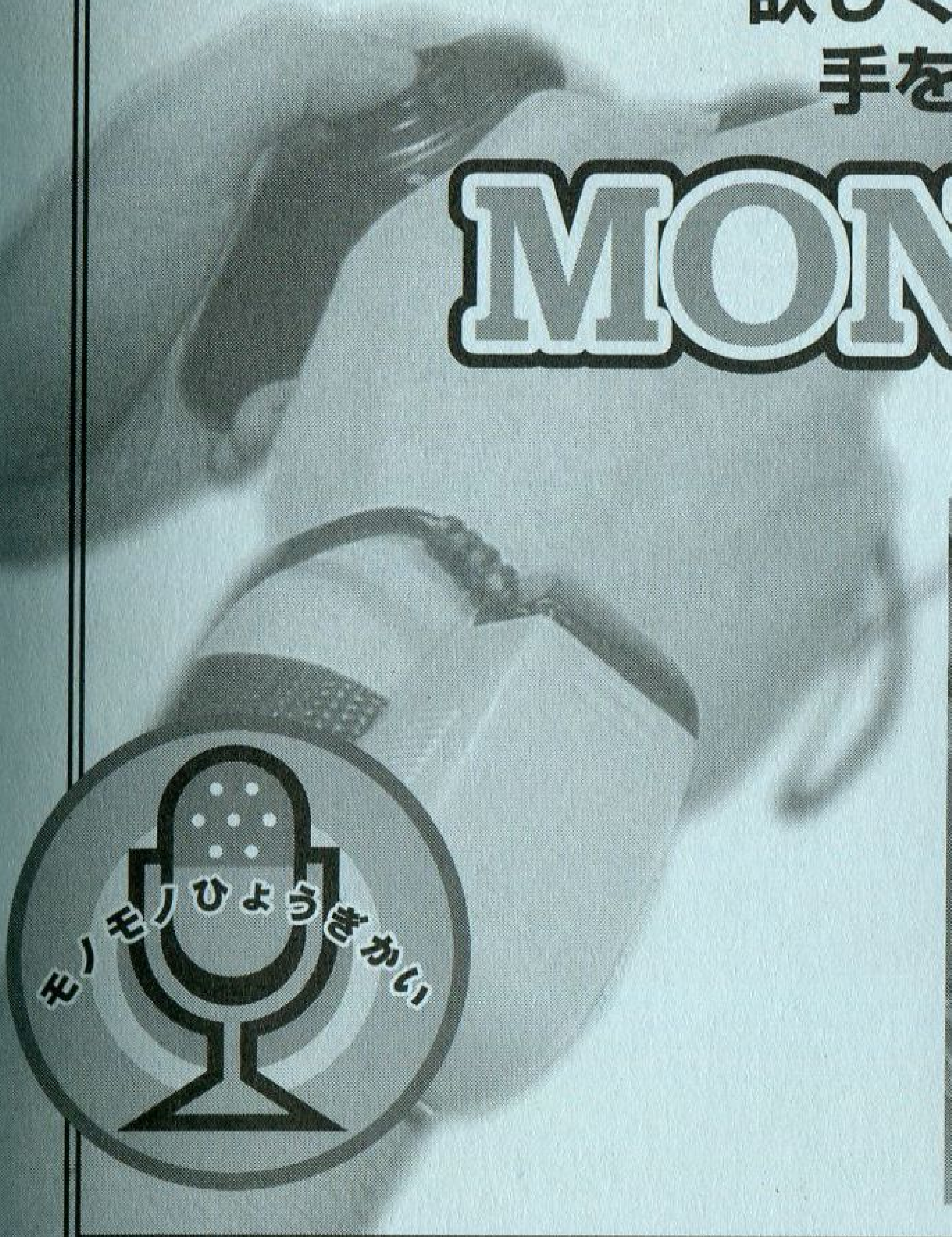
結界の隅に連炎符があるため、真横か真下にしか逃げられない。となると、当然そこを出ようと動いたところを狙い撃ちされることになる。

上にいるエミリオが、シーカーレイを発射。見にくいけれど左右にリフレクターがあって、この間に相手キャラが入ったら、お手玉のようにレイが何度も当たる。



欲しくても手を出せないモノがある
手を出して後悔するモノもある…

MONOMONO評議会





GTプロポターボ（イマジニア）

種類の豊富なレースゲーム用コントローラ

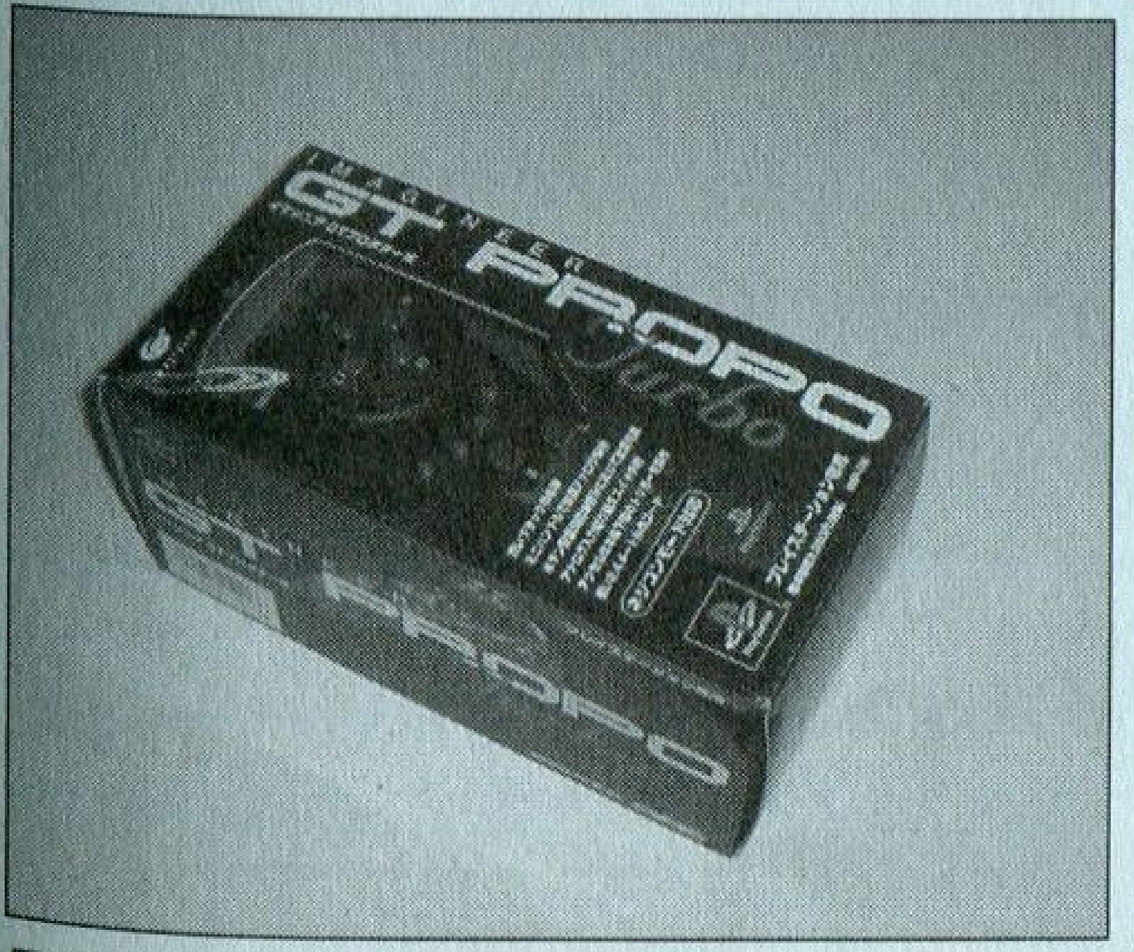
しかし、レースゲームほど多種多彩な専用コントローラが発売されているジャンルも珍しい。形状も、ネジコンのようなパッドタイプから、机に固定してプレイするといった大型のものまで、実に様々である。しかし、なぜ、こんなにたくさんのコントローラがあるのだろうか？

「電車でGO！」「ビートマニア」など、専用コントローラは汎用性に乏しく潰しの利かないモノが多いが、レースゲームには共通の仕様（ハンドル、アクセル、ブレーキなど）というものが存在し、それを踏襲したゲームであれば基本的に使い回しがきく、という点が大きな理由ではないだろうか？

そんなレースゲーム用コントローラの中から、今回はショップにおいて特に異彩を放っていたイマジニアの「GTプロポターボ（以下、GTプロポ）」をチョイスしてみた。

手に馴染む形状、レザータッチの感触

この「GTプロポ」のデザインはかなり風変わり。全体に細長く、パッと差し出されてからゲームのコントローラと気が付くまでに少々時間がかかる。ジョグシャトルが付いたリモコンというか、縦半分に切ったタケノコを逆さまにしたような形状というか…。パソコンの輸入周辺機器にありがちな怪しい雰囲



黒を基調とした高級感漂うパッケージ。標準価格は3980円ナリ。

気が漂っている。

しかしながら、こういう奇をてらったデザインというものは、とかく扱いづらいモノが多いのも周知の事実。ところが、この「GTプロポ」の形状は、実に持ちやすい。収まりがいいというのだろうか、違和感なく手に馴染む。質感もなかなかすばらしく、マット調のブラックボディで高級感あふれる仕上がりとなっている。

ステアリング（ミニハンドル）とアクセル（トリガー）にスポンジ素材を使用しているが、触った感触は意外にもレザーのようなしっとり感がある。おかげで通常のスポンジよりグリップ力が増しており、ピタッピタッと指先の動きを的確に捉えてくれる感じが頼もしい。もう少しステアリングが軽い方が使いやすいのだが、それはあくまで筆者の主観。ユーザーの好みによって意見が分かれる部分だと思う。

カスタマイズしたボタン設定を本体内にメモリ

動作はネジコン対応。トリガーを始めいくつかのボタンがアナログ入力となっているので、微妙なアクセル&ブレーキ操作が可能だ。

またネジコンの場合、ゲームによってアクセルが「Ⅰ」であったり「Ⅱ」であったりとまちまちだが、トリガーを「Ⅰ」「Ⅱ」のどちらに設定するかをスイッチ一つで簡単に切り替えられるので、常にアクセルを同じ場所に設定できて便利だ。また、その他のボタンについてもカスタマイズが可能で、変更した設定は内蔵のメモリに記憶されるという親切設計。

しかし、カスタマイズを前提としているためか、ボタンの配置に関しては機能的とはいえない。とはいうものの、すべてのボタンが操作しづらいという訳ではなく、使いやすいボタンと使いづらいボタンがあるというコトである。例えば、「L」「R」ボタン。ステアリングの上に配してあるので、プレイ中に操作するのは困難。また、申し訳程度に付いている方向ボタンやスタートボタンも非常に使いづらい。

オートマでプレイする場合はほとんど問題ないのだが、マニュアル派のユーザーはカスタマイズが必須ではないだろうか？

良好な使用感、見た目もスマート

ドライビングフィールという点においては、使用するゲームソフトとの相性もあるが、ほぼ良好といえる。

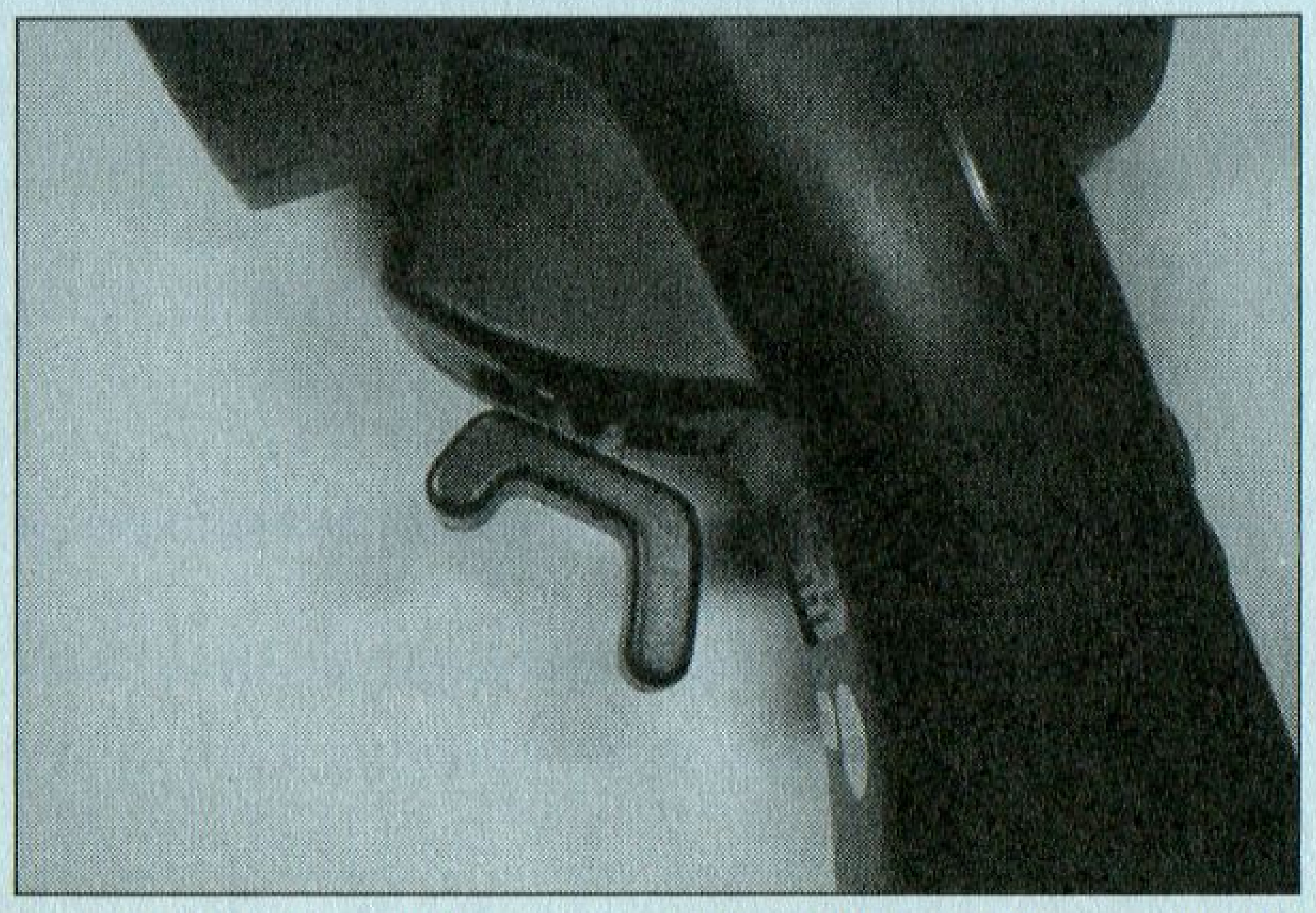
通常のコントローラとは明らかに使い勝手が違うので、最初のうちは違和感を覚えるのは否めないが、ボタン配置や操作性に無理がないので、慣れるのにさほど時間を必要としないと思う。

また、スティックに比べてステアリングタイプは、ハンドルを切る際の動作が大きくなってしまうので、プレイ後の疲労感は大きい。言い換えれば、よりスポーティということである。なお、同じ疲労感を感じるコントローラといえば「ネジコン」があげられるが、プレイ中の姿を考えると「GTプロポ」の方が遥かにスマートである。

いずれにしても、ハンディタイプでハンドル操作が行え、かつ実用に耐え得るコントローラとして貴重な存在かも知れない。



本体はもちろん、コードに至るまで黒一色で渋い！　また、コードは2.4ｍと長め。



これがトリガー部分。手前に引くだけではなく、奥に押すコトも可能。

サイバー・ショック（BLAZE）

編集部から送られてきた謎のコントローラー

先日、デュアルショックのスティック部分が壊れてしまった。スティックの固定してあるパーツが折れてしまったのか、コントローラーを振るとスティックも力なく揺れるといった状態。

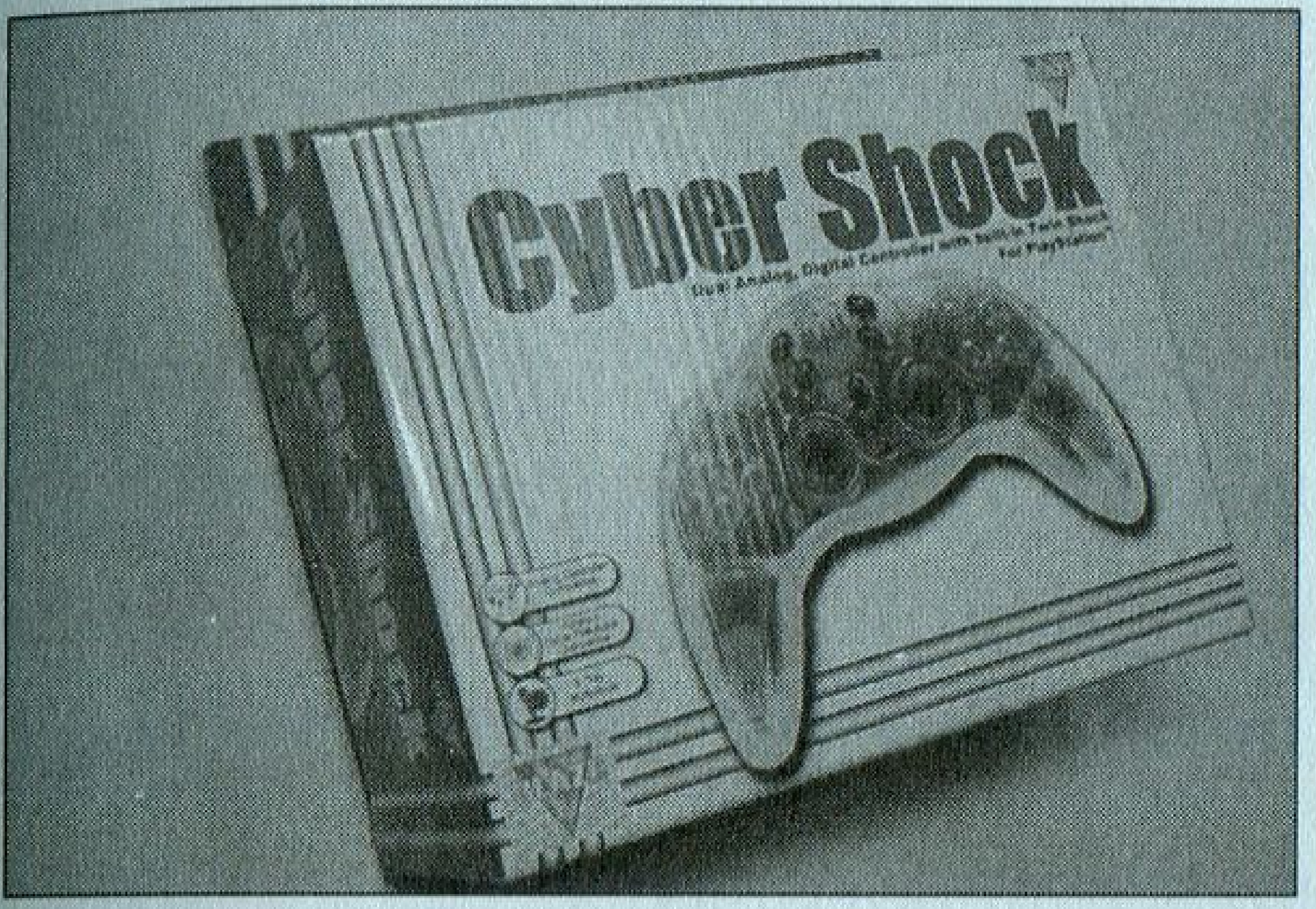
よく、必要以上の力でコントローラーを操作する人がいるが、筆者の場合もこのケースである（一般的にヘタクソな人に多い）。特にレースゲームの場合、コーナリングの際に力が入り勝ちなので、スティックに掛かる負担も大きかったようだ。仕方なくアナログ操作をオフにしてプレイしたが、もはやスティックに慣れてしまった体は通常の方向キーを受け付けなかったのだ。

んん、これでは原稿が書けんっ…と編集担当に愚痴ったトコロ、その翌日に編集部からポンと宅配便でコントローラーが届けられたのである。なんと気前がいい、などと感動して商品を取り出すと「せっかくだからモノ評の原稿もよろしく」という編集部からのメモ。

かくして、断る術を持たないビンボーライターの元に予期せぬ仕事が増えたのでありました（涙）。

それは美しいスケルトンボディだった

さて、パッケージ周りに書かれた文字はすべて英語（推測）。さすがに、英語に弱い筆者でも「サイバー・ショック」という輸入物のPS用コントローラーであることくらいは理解できた。それ以外の記述は…読むよりも実物を見た方が早そうなので、早速中身を取り出してみる。



オーソドックスなパッケージ。マニュアルは３カ国語で書かれているが、日本語には非対応。

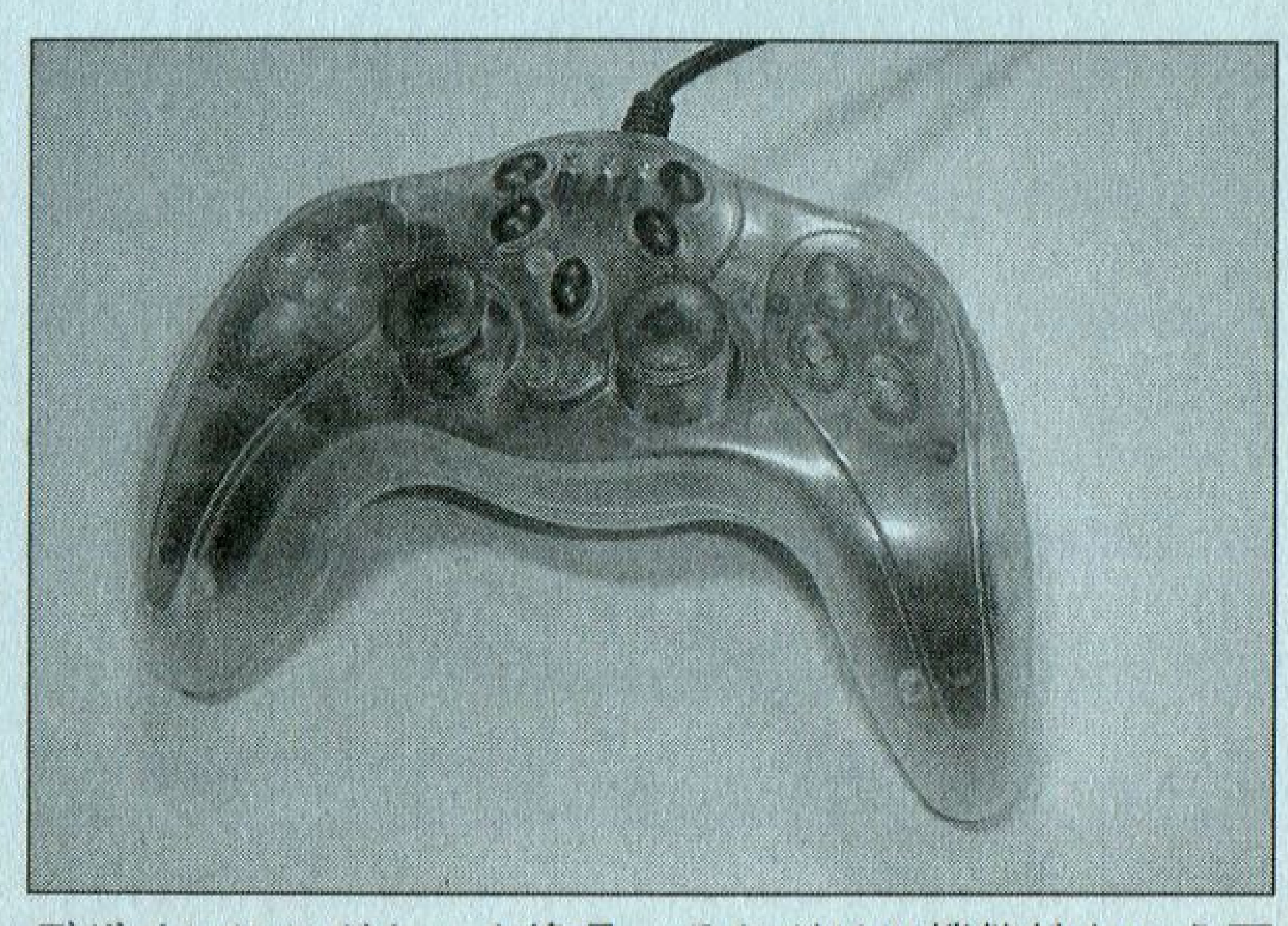
デザインは、グリップ部やボタン部が一体となった美しい流線型。中の部品が見えるスケルトンボディは部分的にブルー（こちらもスケルトン）を配し、クールな印象だ。なお、色違いでゴージャスなメタリック調の非スケルトンタイプもあるので、好みに応じて選べるようになっている。デザイン、カラーリング共にPSというより、最近人気のiMacのそれに近い。おそらく、iMac用コントローラーといっても誰も疑わないだろう。しかし、このデザイン、はっきり言って格好いいっス。

機能面もアナログ入力にバイブレーション、加えてターボボタンと必要十分な機能を備えている。余談だが、スケルトンって振動を起こす仕掛けがよくわかったりして、結構勉強になるのね。

アナログスティックは好みの形状を選べる

セールスポイントの一つに「5ウェイ・マルチ・スティック」と称するシステムがある。文字通り、標準スティックを含め、様々な形状のスティックが5種類同梱されており、好みや用途に合わせて任意に交換できるのだ。まあ、システムといってもグッと引っこ抜いて、別のスティックを差し込むという非常にアナログな作業となる。

スティックの大きさは、ブレザー


デザインにこだわった逸品。それだけに機能性という面ではやや難があるかも･･･。

などに付いている金ボタン程度。特に専用ケースなど付いていないので紛失には気をつけたい。スティックをなくしてしまうとプレイに著しく影響を及ぼすこと間違いないぞ。

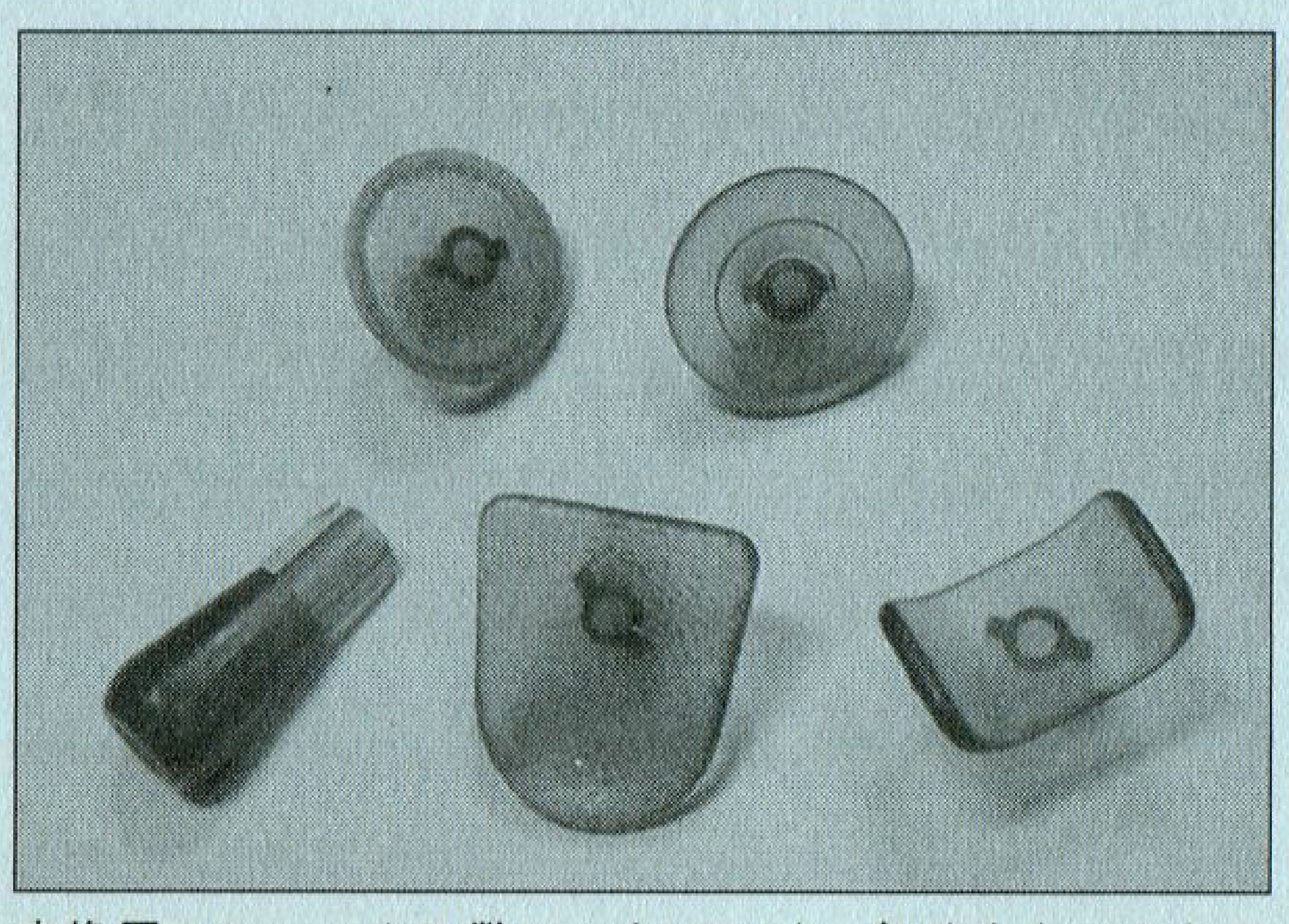
で、肝心の使用感というと…ハッキリ言って素材のプラスティックは滑りやすい。ラバーっぽい素材を使用している純正のコントローラーと比較すると歴然。好きなスティックをチョイスできるというアイデアは良いだけに、もう一工夫欲しかったトコロ。

海外品らしく、サイズも外人向け？

ボタンの配置が斜めにデザインされており、純正コントローラーとややズレているため、ある程度の慣れが必要。さらにボタンの間隔も狭く、筆者も何度押し間違えたことか…。

また、純正のコントローラーよりも一回り大きいため、グリップ部分からアナログスティックまでの距離が若干遠いのも難点。日本人としては標準的なサイズではなかろうか、と思われる筆者の手でもなかなか辛いのだ。こういった部分も外人サン向けなのだろうか？　逆に、純正のコントローラーって外人さんには小さいのかな？　などと余計なコトも考えてしまったりする。

ヘビーユースに耐えうるか？　というと数々の疑問が残るが、無骨なデザインが多い周辺機器において、海外品ならではのデザインセンスには脱帽といった感じ。まあ、女の子に「これカワイイね」と言ってもらえればオッケーじゃないスか？



交換用スティックの数々。とにかく、無くさないように気を付けよう。

KIWAMONO 評議会

ジョルト・パック（BLAZE）

写真を見ても「コレは何？」という感じではないだろうか？　筆者なんて現物を見ても「ナンじゃこりゃ？」だったから無理もなかろう。

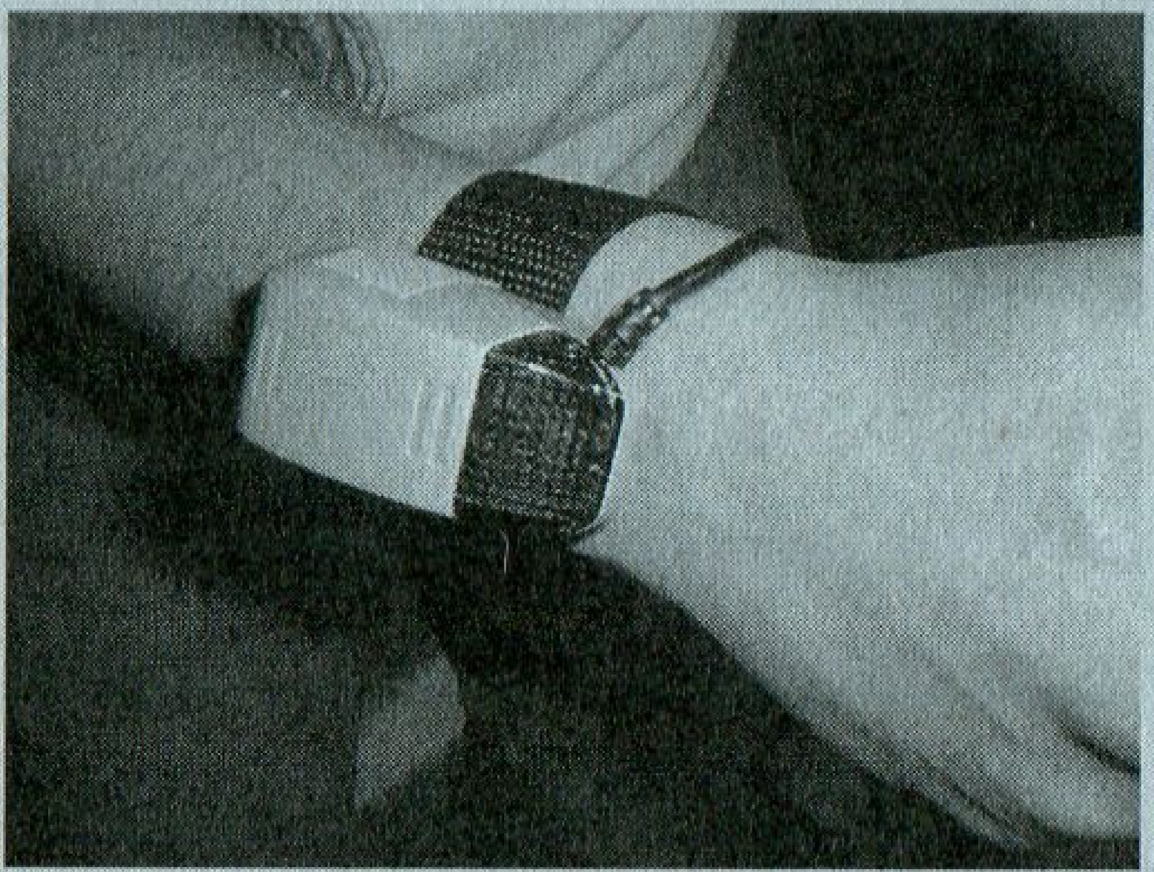
バイブレーション機能を持たないコントローラーに使用する、パワーアップツールとでも言うべきか…要は振動パックなのだ。ただし、コントローラーに付けるのではなく、ご覧の通り腕に装着するモノ。

で、ゲーム中に何かしでかすと腕がブルッブルッとなる仕組みである。

しかし、ハッキリ言ってデュアルショックの振動よりも強烈。筆者の場合、バイブレーション機能の振動が特に苦手なため、この記事作成のために長時間使用したら、ホント気持ち悪くなってしまった。

なお、バイブレーション機能搭載のコントローラーに接続すると振動しっぱなしになる、といった誤動作を起こすのでさらにキケン。

あ、肩こりなんかには結構いいかも。



振動するだけじゃなく、なんと赤く光るのだ。ベルトがチクチクしてかゆ〜い。

周辺機器 ゲームグッズ 体験レポート 大募集！

「MONOMONO評議会」ではゲーム関連アイテムに関するレポートを募集しています。周辺機器はもちろん、ゲームに関するものであれば何でもオッケー。怪しいモノ、くだらないモノ、使えないモノ大歓迎。写真を添えてご応募下さい。なお、掲載の際に編集部が原稿に手を加える場合があります。また、お送りいただいた写真は返却は出来ませんので、あらかじめご了承下さい。

宛先

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
㈱キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部
「MONOMONO評議会」係

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ～！」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さんに**言ってみてね！

●北海道札幌市中央区
YES電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ5柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー7F
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン　浜松高台店
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●岐阜県各務原市
本21　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ　7号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
ソフマップ　4号店2F
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
紀伊国屋書店　阪急32番街店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●岡山県総社市
宮脇書店　総社店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

<２号>本体価格757円
誰も知らないソフトを密かに楽しむ／シューティングゲーム特集／対戦ゲーム特集など

<３号>本体価格780円
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32x特集など

<４号>本体価格760円
脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

<５号>本体価格760円
手を出すな！　キワモノ全開ハード&ソフト／女性ゲーマー特集／RPG特集など

<６号>本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

<７号>本体価格760円
奇作豊作！　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

<８号>本体価格760円
楽しさ100倍！　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

<９号>本体価格760円
スーファミ救出作戦！　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

<10号>本体価格760円
思い出はきらめく星々／セガ８ビット機特集／ゲームマンガ特集など

<総集編>本体価格1800円
1号～4号までの記事を９０％以上再録した、再編集版。カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。
＊1号は完売いたしました。

<ナイスゲームズ１号>760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトルゲーム特集／制作者インタビュー（枡田省治／金子彰史）など

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでに日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い	書店（帳合）印	版元	キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431／FAX 03-3555-1203
			お名前 ご住所 TEL （　　）

ユーズド・ゲームズ　VOL.（　　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.２　757円、VOL.３　780円、VOL.４～　760円	各　冊
ナイスゲームズVOL.１　※本体価格　760円	冊
ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

次号・ナイスゲームズVOL.３は「1999上半期ランキング」！　10月初旬発売予定です。

マイナーギャルゲー大特集

「マイナーギャルゲー」と聞いて、読者の方はどんな印象を持たれただろうか。きっと「マイナー」という言葉にマイナスイメージを抱いたに違いない。しかし、この特集は「マイナー」だからこそオススメできるギャルゲーばかりをあつめてみた。

つまり「メジャーグラウンドにはない面白さを持った独創的なギャルゲー」、ということだ。そんな、大正浪漫の香り漂うギャルゲーや、憧れの学園生活の結晶、といったギャルゲーにはない楽しさに、ぜひ触れてみてほしい。

美食倶楽部 ギャルゲー専科



恋愛だけじゃ物足りない

ギャルゲー傾向と対策

ひとことで〝ギャルゲー〟というものの、ゲームのジャンルや成り立ちはバラバラ。これからの売れ線は果たしてどんなギャルゲーなのか、探ってみたい

そもそもギャルゲーって何じゃ！

まず始めに、この特集におけるギャルゲーの定義を明確にしておこう。

今最も多く、しかも人気があるのは、主人公が男で女の子がたくさん登場する、というタイプ。

ゲームのジャンルは育成モノのSLGであったりADVであったりするが、基本的には女の子と仲良くなることに目的を置いたタイプのゲームであり、これはまずギャルゲーといって良いだろう。

次に主人公がギャルのもの。これの場合はどこまでをギャルゲーといってよいのかが難しいが、基本的に主人公の周りにもギャルがたくさん登場すれば、それはギャルゲーと判断できる。

「プリンセスメーカー（以下、プリメ）」系の育成モノや、デジタルコミック、ギャル格闘ゲームなどがこれ。目的は様々だが、イベントシーンなどの攻略が目的の場合が多い。

最後に、主人公がギャルではなく、目的も恋愛以外であるタイプ。

この場合でギャルゲーというと主に麻雀ゲームのようなお色気メインのゲームか、ADVの「EVE」などが該当するだろう。

ということで、これらの条件に該当しているゲームのことを総称して〝ギャルゲー〟とした。納得してもらえたら、分類のほうに話を進めていくとしよう。

ギャルゲー分布を独自に分類

まずは図を見てもらおう。

図の四つのベクトルは、それぞれゲーム性、キャラクター性、恋愛、お色気と、ゲームの方向性を示している。図の外側に近づくほど、その傾向が強いということだ。

代表的なギャルゲーがジャンルとともに分類されている。編集部の独断によるものだが、大まかな分類はこのようになるハズである。

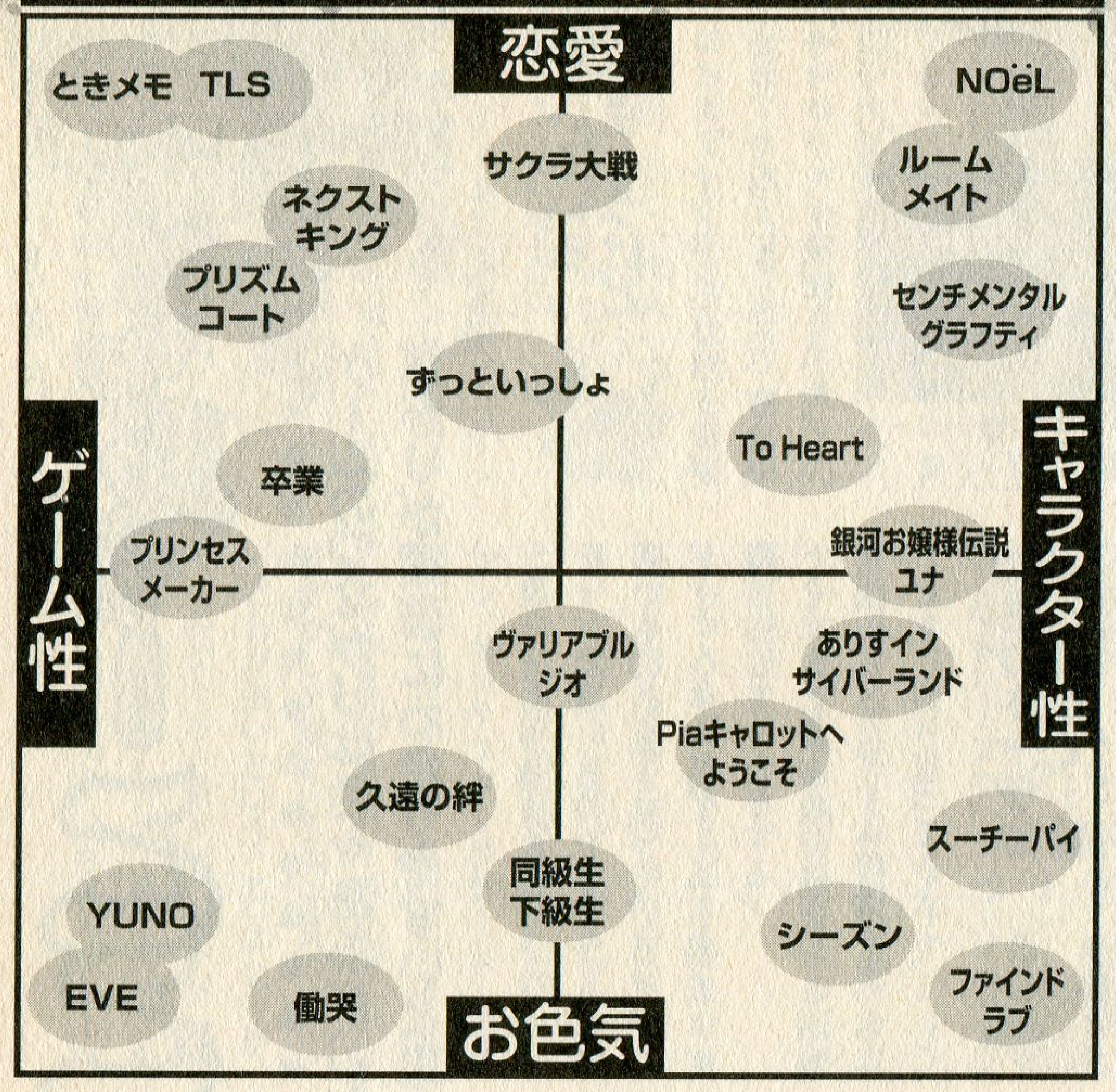
こうして見ると、ジャンルごとの傾向の分布が固まっている。

ゲーム性主体で見た場合

ギャルゲーに昔からある「プリメ」タイプの育成SLGなど。主にゲーム性に重点を置いており、恋愛要素などはほとんどなかった。あくまでも基本はゲーム性で、キャラクターはスパイスという考え方だ。

しかしそれが、次に出てきた「ときめきメモリアル」タイプになると、ゲーム性にプラスして恋愛要素に重点を置くようになる。一時期流行りに流行った形だが、ある意味ギャルゲーの基本にして究極の形と言えるだろう。

ギャルゲー大分布図！



キャラクター性主体で見た場合

対して、ゲーム性は二の次にしてキャラクターを重視したギャルゲーも、独自の進化を遂げている。「銀河お嬢様伝説ユナ」に代表されるデジタルコミックなどがそれ。このタイプは、ゲームではなく〝ユーザー参加型のメディア〟と考えたほうが良いかもしれない。

このタイプのゲームも、時代の流れに乗って段々と恋愛要素を含んだ形のものが出てくる。「ルームメイト」や「NO：eL」などはその典型といっていいだろう。

恋愛主体で見た場合

恋愛要素を重視したゲームの場合、その形は前述のゲーム性とキャラクター性でいろいろある。もともとほかのジャンルのゲームが、段々と恋愛要素を含んできた、という感じだろう。そんな中でも、恋愛重視の中心に位置するのが「サクラ大戦」だ。

お色気主体で見た場合

さて、お色気重視で見た場合、もともとがゲーム性やキャラクター性と無縁だったせいか、いろんなタイプのゲームが混在している。

原型は脱衣麻雀やコマンド選択式のADVだったものが、〝お色気〟を絶対はずせない構成要素とし、ゲーム性を高めた結果が「EVE」であり、キャラクターを高めた結果が「ファインドラブ」。

ほとんど恋愛系ゲームとは別のベクトルで進化してきた感のあるお色気系ゲームだが、ここ最近、だんだんとお色気系と恋愛系の歩み寄りが見えてきている。

その理由は二つ考えられる。ハードメーカーの規制がキビシくなったことと、キャラクター性や恋愛要素を強くしたことにより、お色気は要らなくなったことの2点だ。

それにより、最も多いギャルゲーが、この〝ちょっぴりお色気+恋愛バッチリ〟のパターンで、これに有名デザイナーのキャラクターでも加われば鬼に金棒だろう。

次に流行るのはどれでしょ？

予想だが、次に来るのはおそらく、原点回帰して女の子を育てる「プリメ」タイプだろう。

もちろんキャラクター性と恋愛性を重視したものがウケるハズ。「ルームメイト」や「NO：eL」などが発売されているが、ほかのジャンルは一度くらい爆発的ブームがあるのに、このジャンルだけまだブームが来てないからだ(笑)。

なので、次はきっと「プリメ」タイプが流行るぞ。たのむ、これで騙されてくれ。

キミのギャルゲーは輝いているか?

ギャルゲー ここがつながり〜

ゲームのつながりは色々あるが、ビジュアルが目立つギャルゲーの場合、特にその流れや繋がりが顕著にわかりやすいと思う。ここではその代表的な例(?)を紹介してみた。

諸説いろいろつきまとうけど…

プレイステーション、サターンが発売されてからというもの、有象無象のギャルゲーが発売された。



定番ギャルゲーの一つ「トゥルーラブ・ストーリー」。このゲームにも色々な過去があったりします。

現在は多少淘汰されて、クオリティーの高いものやキャラ人気の高いものが生き残っている状態だが、そんな人気ゲームも過去は結構苦労していたりする。

そんな有象無象の時代から頭角を現してきたゲームの過去を、ちょっとだけ振り返ってみよう。

あのキャラはどっかで…編

「トゥルーラブストーリー」(アスキー)の場合

最近続編である「2」が発売されて人気のSLG「トゥルーラブストーリー」だが、実はこのゲームのキャラデザインの人は、以前にPCエンジンで、ハッカー(海賊ソフト開発メーカー)が作った「CD麻雀美少女中心派」というあられもないタイトルのゲームでもキャラデザインを担当している。

「美少女〜」はタイトルからもわかるとおりに脱衣麻雀。

もともと一部でしか手に入らないものだけにあまり知られていないが、マニアには有名で、秋葉原の中古も高値だ。

「美少女花札紀行〜みちのく秘湯恋物語〜」(FOG)の場合

突如出てきて圧倒的支持を得、サターン版のお色気シーンなども話題になった「美少女花札紀行〜みちのく秘湯恋物語〜」(以下みちのく)。このゲーム制作は、変なゲームを作らせたら日本一、の日本一ソフトウェアで、このルーツはアイマックスにある。

そして、過去をたどって見つかるのが、今回紹介している「花札グラフィティー恋々物語」。キャラを見てもらえば一目瞭然だし、ゲームのノリは「みちのく」に近い。ちなみにFOGと言うメーカーは、最近、いきなり壮大なストーリーのADVの「久遠の絆」がPSで発売し、物議をかもし出している(笑)。

「ずっといっしょ」(東芝EMI)の場合

今回の記事にも登場しているゲーム「ずっといっしょ」。80年代なカンジのオープニングが狙い目バッチリで一部に人気が高かった。

実はこのゲームのキャラデザイ

ンの人、詳しくは言えないが、昔とある野郎系格闘ゲームのキャラを担当していたとか。しかもどうやらそっちが本職らしい。気になる人は探ってみてはどうだろうか。

あれ？キャラ変わっちゃった編

「ルームメイト」（データム・ポリスター）の場合

バーチャル同居生活という一貫したコンセプトが人気の「ルームメイト」シリーズ。主人公キャラに「井上涼子」というキャラクターがいるのだが、このキャラは回を増すごとに変貌、もとい成長していくことが特徴。最新作「W」ではキャラクターが2人に増えた。

前述のゲームたちと逆で、ゲーム内容はさほど変化せずにキャラグラフィックに変化を加えている。

「あすか120%」（フィルインカフェ）の場合

このゲームも続編のたびに絵が変わることで有名（笑）。元祖はナコルル描きで有名な七瀬葵氏（PCエンジン版など）。そこからプレステ、サターンと変化を遂げている。

ゲーム内容は一貫して〝ギャル格ゲー〟だ。

ギャルゲー作りは難しい

こうして見ると、キャラが変わってないゲームなど極めて殊勝なようにも思えるが、「プリンセスメーカー」シリーズや「ラングリッサー」「スーチーパイ」「ヴァリアブルジオ」あたりはゲーム内容、キャラクターなど、ずっと同じスタイルで続編が出続けている。

もっとも、これらのゲームはギャルゲーでもすでにかなりの古株で、強い固定ファンがいるからできる、という見解があるかもしれない。しかし、キャラクターがゲーム人気を左右してしまうギャルゲーにおいて、ずっと同じスタイルを貫くのはさぞかし大変なことだろう。

どれが良いということはないが、ギャルゲーメーカーは、我々が一生愛せるようなシリーズを作ってもらいたいものだ。いちギャルゲーマーとして。

ウィザーズハーモニー物語

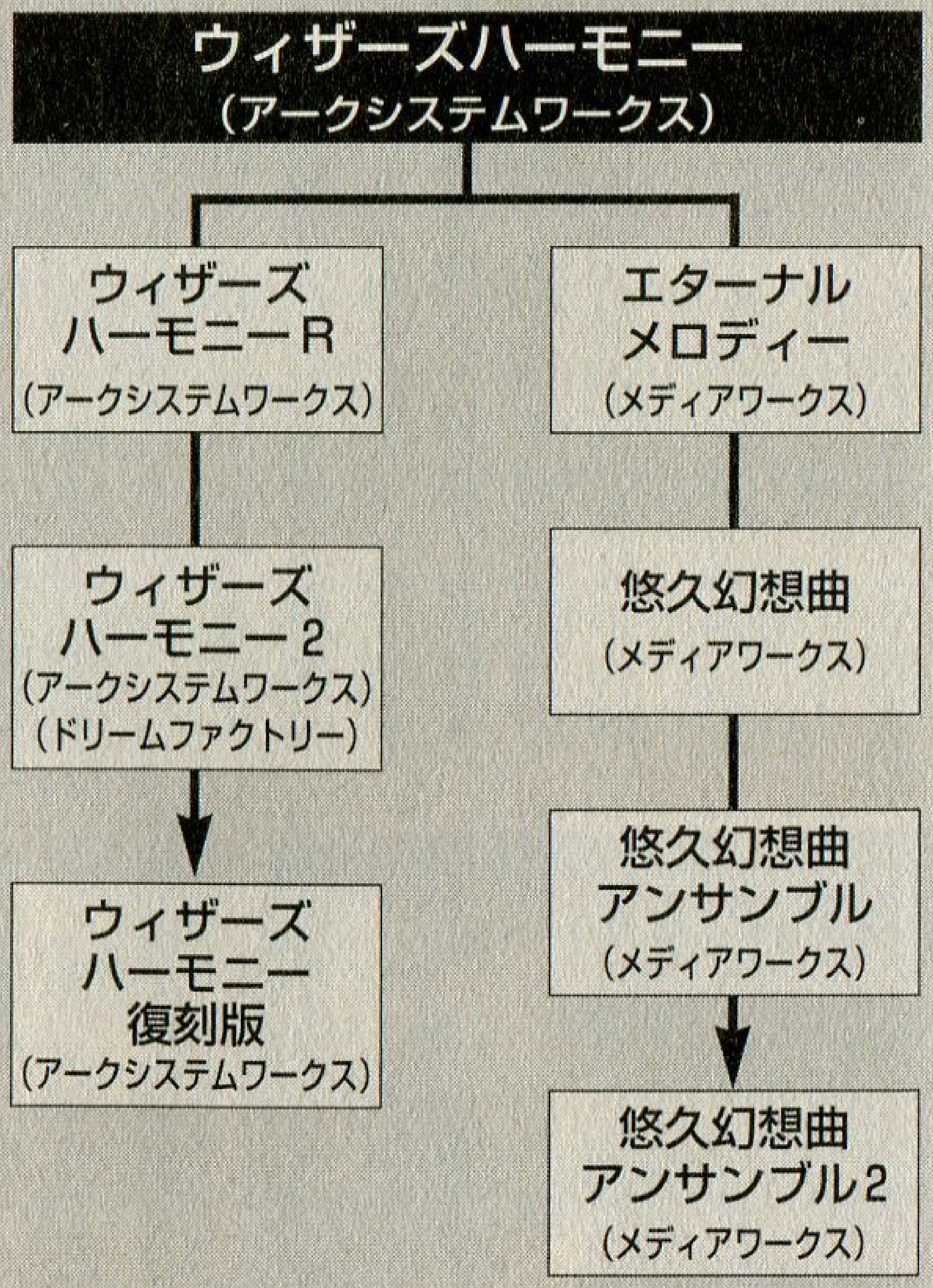
初代「ウィザーズハーモニー」を発売したのは、アークシステムワークスというところで、この作品でPS参入した新鋭メーカー。

新鋭メーカーということもあり、発売前人気というものはなかったのですが、ふたを開けてビックリ。お店で手に入らない時期がかなり続いたのでした。人気の秘密はやっぱり"猫耳"でしょうか。飢えたギャルゲーマーたちは、シンシアちゃんを求めて秋葉原の夜を徘徊した、とまで伝えられています。

対して、メディアワークスから出ている「悠久幻想曲」シリーズ。

こちらも原点はやはり「ウィザーズ」にあると思われますが、ゲーム内容はSLGからAVG風となっており、キャラクター及び世界観を引き継いでいるようです。

ゲーム内容とキャラクターで見事に分裂してしまいましたが、初代ファンはやはり両方とも押さえたいところ。辛いですね（笑）。



ギャルゲーマー魂の証？

ギャルゲーグッズの世界

初回限定版に始まり、イベント限定配布物、さらにはトレカ・CD・フィギュア…と数珠繋ぎに増殖していくギャルゲーグッズ。これらがあるからこそ、10万程度のセールスでも、ギャルゲーというのはゲーム業界で目立つ存在たりえるのでしょう。

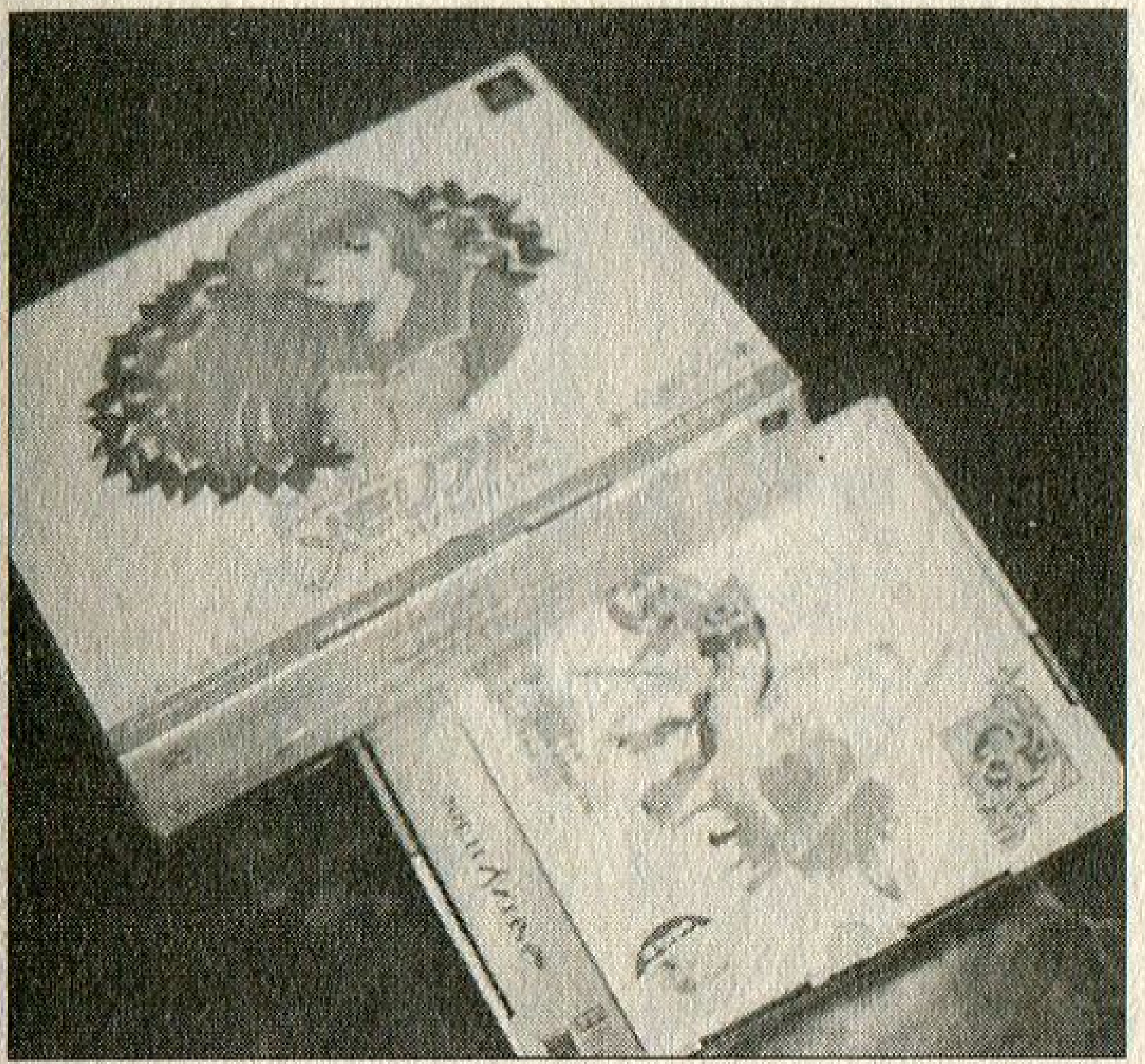
そんな濃い世界を作り出すギャルゲーグッズ、その一部を紹介しましょう。

初回限定系グッズ

ギャルゲーに初回限定はつきもの、というイメージを作り出したのはおそらくPS版の「ときメモ」だろう。オルゴール付きパッケージ、という特殊な形状もさることながら、プレミア値で一時はウン万円ついたということがさらに印象を強めたのだと思う。そして「サクラ大戦」の二種類の限定版。両方とも買い揃えるマニアが続出し、そのイメージを決定づけたと思うのだ。

以後、様々なメーカーから初回限定ものが出るわけだが、さすがにそのどれもがヒットするわけではなかった。いくつかのメーカーは痛い目にあっていたと思う。初回特典と書かれた大きなパッケージが山積みにされている店も少なくなかった。

結果、だからと言って初回限定はなくなることはなかったのだが、特典の内容自体は次第にコンパクトなものになっていった。声優のトークや歌、設定資料などが入っているオマケCDや、トレカ、テレカなどといったものをつけるものが多くなったのだ。トレカの方は近年のトレカブームもあって、かなり好評なよ



ギャルゲーの代表的ソフトであり、かつ初回限定版のイメージを決定付けた2作品だ。

ショップ限定グッズ

最近、秋葉原の店で目立つようになってきたのが、その店のみのオリジナル初回特典。秋葉原のゲームショップ、メッセサンオーが始めだした(と思う)もので、開店前から長蛇の列ができる盛況振りを見てか、他の店もやりだし、今では多くの店で行われるようになってます。特典の内容はトレカ、テレカといったものが大半ですが、そこだけでしか手に入らない、ということもあり、一部ではプレミア値がついてたりします。

最近で最も盛り上がったものといえば、パソコンゲームですが「PiaキャロットTOYBOX」の時でしょうか。メッセサンオーでは1000以上(1店舗としては驚異的な数)用意した予約分が一瞬でなくなってしまったとか。

ギャルゲーマーの濃い生態を顕著に示すものと言えるでしょう。



限定モノの定番であるテレカ。人気タイトルのグッズを予約ナシで手に入れることはとても困難。

うである。

プライズ系グッズ

これの始まりはおそらく「同級生」のポスタードリームが最初だろう。ルーレットを回して当たればランダムでポスターが出てくる、という仕組み。このランダムがやっかいで（ポスターは9種類）、集めるのに何万もかけたギャルゲーユーザーが多くいたらしい。なかには、ボックス買い（200本入り!!）している人もいましたねえ。この後、秋葉原ではカバンにポスターの筒を何本もさして歩くギャルゲーマーが新しい名物になったとかならないとか…。

この大ヒットの後、様々なゲームのポスタードリームが登場する。そしてキーホルダー、ラミネートカードなどの様々な商品に発展、ゲーム形式もランダムからUFOキャッチャーのようなゲーム性を強めたものも出てくるようになり現在にいたる、というわけだ。

ゲームショップ系グッズ

ゲーマーズ（（株）ブロッコリー）、まるゲ屋（（株）新声社）などと言った店で売られている、メインとなるギャルゲーグッズがこれだ。またアニメ専門店、アニメイトなどにも置いてあったりする。

この手の店に入るとにかく目立つのがトレカ。とにかく種類がハンパな量じゃない。また、この手の店にはカード交換用のスペースが設けられていて、そこで交換しあっているギャルゲーマーを、わりと日常的に見ることができたりする。

その他ではCDやファンブックなどの別メディアになっているものや、クリアファイル、ノートといった実用品が多い。和菓子、コスプレ用の服なども売っているぞ。



様々な展開がされるギャルゲーグッズ。付き合うギャルゲーマーも大変です（涙）。

ギャルゲーグッズ アナザーワールド

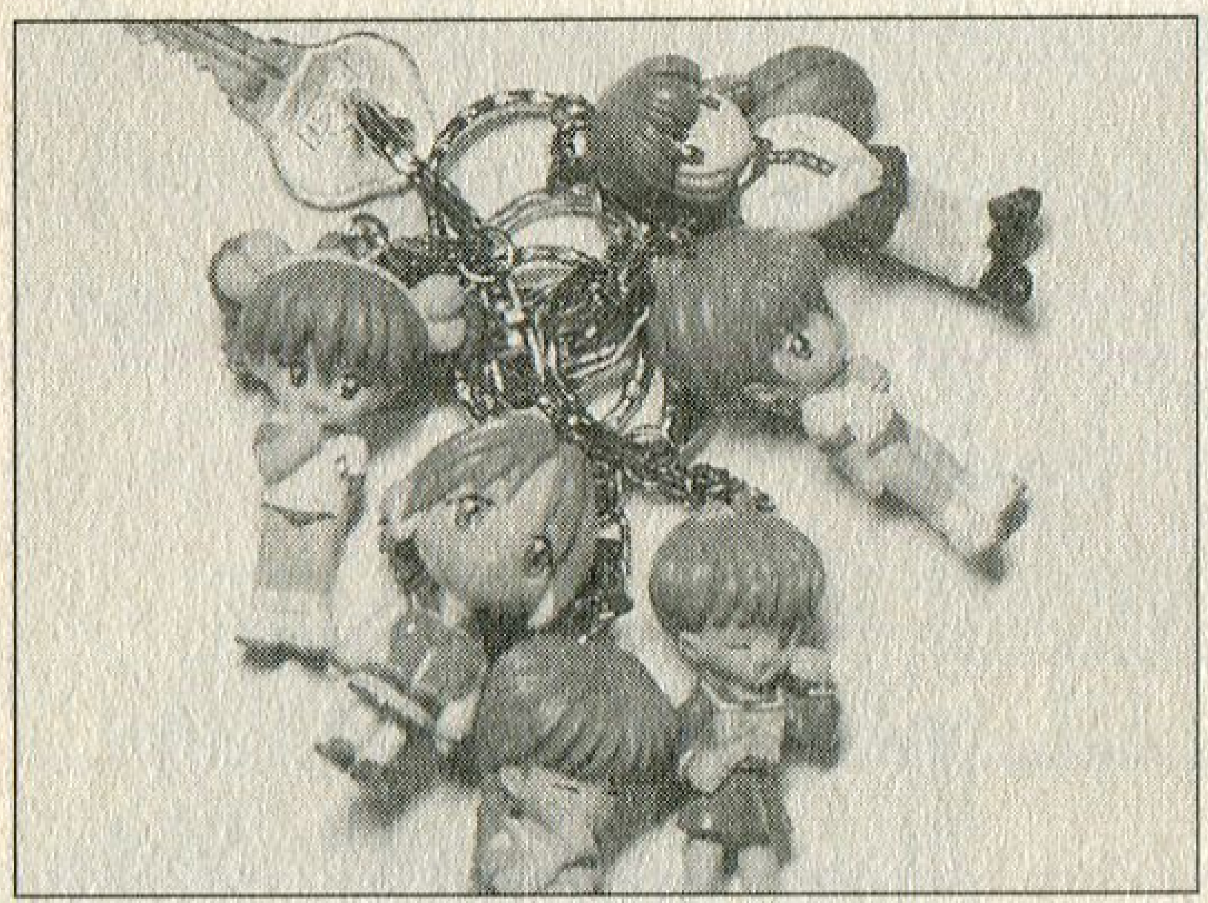
世間一般には広く知られていないギャルゲーグッズの世界、それがコミケのみで販売されるグッズなのです（といっても、ギャルゲーマーの間では有名な気もしますが…）。コミケには企業ブースがあって、そこで会社オリジナルのグッズを販売しているのですが、なにせコミケ限定、というだけあって人気タイトルのグッズとなるとかなり入手困難。

一部ショップではプレミアがついてたりします。最近は「To Heart」（PS）のリーフ、「Pia キャロット」（SS）のF&Cが超人気。長蛇の列が一日中続いていたとか…。

また、ゲームショーなどで配られる限定モノも人気グッズ。これまた強烈なプレミアがついてたりします。



リーフマニア垂涎のコミケ限定トレカ。これを手に入れるのは苦労しましたよ…。



プライス系のメイングッズとも言えるキーホルダー。カバンに目一杯ぶらさげているギャルゲーマーもけっこういますね。

GALGEE'S GARDEN

好きです！　コーチィィイイ!!

プリズムコート

キミの役目はとある女子校のバレー部コーチ。もちろん目指すは全国制覇だ。アニメ顔負けの超必殺技もあるぞ！

「卒業」系バレー部育成ゲーム

「プリズムコート」は、プレイヤーであるキミが女子高のバレー部コーチとなって、部員たちを全国大会制覇に導いてゆくという、極めて正統派な育成シミュレーションゲームだ。このゲームの物語は、部員たちが1年生、春の選抜に破れてしまうところから始まる…。

「この人が私たちのコーチ？」

「そうだ。3年間、ビシビシしごいていくから覚悟しろ！」

「私たち、絶対全国大会に行きたいんです！」

「甘えるな！（ビシッ！）それはお前たちの頑張り次第だ。」

「コ、コーチ……。」

（部員全員駆け寄る）「コーチィィィィ!!」

…とまあ、こんな感じのクサイ芝居がゲーム中、随所に盛り込まれている。往年のスポ根ドラマやアニメのノリですな。最近ではアニメでもなかなか見られなくなったので、ある意味貴重かもしれない。

チビキャラが楽しい練習試合

育成部分の基本は6人いる部員たちをバランス良く育ててゆくこと。



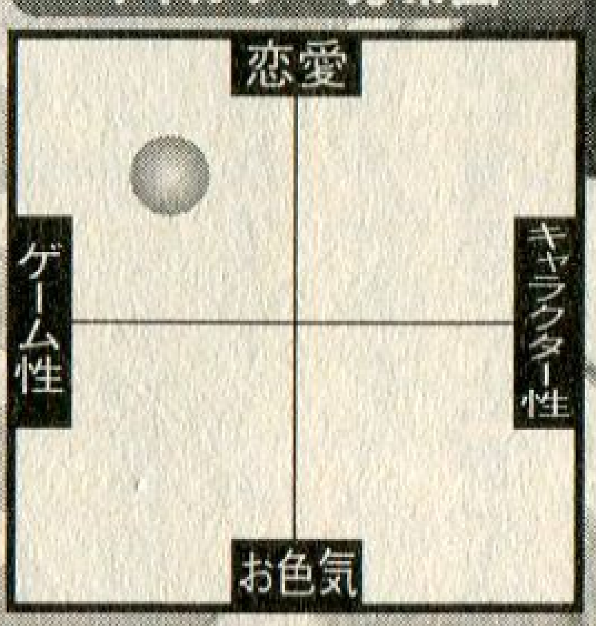
熱血バレーボールコーチとなり、弱小チームを全国大会へと導くのだ。熱血！

バランス良く、というのは具体的にはアタッカーを何人で誰にするか、などの戦略的なことで、本格的にコーチの雰囲気が楽しめる。部員たちの練習メニューは、筋力トレーニングやダッシュなどの基礎鍛錬から、スパイク、サーブ、トスなどの練習メニューがあり、バレーを知っている人でも納得できるほど充実しているぞ。また、クイックレシーブや、一人時間差など多彩な技も覚えられるし、一定の条件を満たせば特殊な必殺技（イナズマスパイク等）も覚えてゆくのだ！

そして何より楽しいのが、チビキ



ギャルゲー分布図



育成SLGとしてかなりやりがいあります。恋愛とお色気のバランスもグー。

DATA ●機種：PS ●メーカー：富士通パソコンシステムズ ●ジャンル：育成SLG
●発売日：98・2・26 ●価格：6800円

ャラ演出による試合。

練習でブロックを強化すればちゃんとブロックしてくれるし、取れなかったアタックもレシーブする！「ああ、ちゃんと練習どおりに動けているな。」と試合を見ながら感慨にふけるのも一興だ。

ここぞ、という場面でのカットイン（セリフ演出）や、必殺技のエフェクトつきド派手演出も細かく良くできているので、育成ゲーム（特にギャルゲー）にありがちな中だるみを感じさせず、最後までサクサクプレイできるのが良い。

お約束通りのライバルチームたち

練習の成果が上がって全国大会へと進むようになってくると、当然のように登場してくるのが強豪ライバルチームたち。

四天王（う～ん、死語かも…）と呼ばれる強豪チームには必ず必殺技を持ったエースアタッカーがおり、必ず初戦では必殺技にボコボコにされる（これもお約束）。

敵の必殺技の弱点を見抜いて、的確なアドバイスを与えてやれば勝利することができるので、コーチのキミが頑張るところだ。

必殺技〝通天閣サーブ〟（天井サーブね）を武器にした通天閣商業の斉藤栄江、豪高飛車でプライドの高いお嬢様、二階堂麗奈などなど、個性的なヤツらが続々登場。そして全国トップに君臨するのは、名前を聞いただけでも強そうな（笑）女子高バレー界の女王〝鮎川こずえ〟だ。

ライバルのほかにも、部員の故障やスパイの潜入など、ワクワクするイベント盛りだくさんなので〝努力→友情→勝利〟という三本柱が好きな人は期待していいぞ。

完成度は意外と高かった

意外、といっては失礼かもしれないが、知らないメーカーだったし最初はちょっぴり不安があった。

しかし、育成部分と恋愛部分の微妙なバランスなど非常に良くできていて、プレイヤーは恋を取るかチームを取るかで随時悩み倒しだ。グラフィックや演出も申し分ないのでぜひ遊んでもらいたい。

わかる人にしかわからない細かいネタ（「アニメじゃないよ、ホントのことだもん」「これが勝利のカギだ」とかいろいろ）も、まあそれなりにあり。中でも一番ウケたのは解説書の〝プリズム用語集〟のひとこと、「稲妻・必殺技にかかる枕詞」かも。

恋愛要素ももちろんあります♥

おっと、興奮して忘れるところだった。このゲームも根本的にギャルゲーの血が流れているので、ラブラブ要素もバッチリだ。

基本的なところでは、キャラは「宝魔ハンターライム」などで有名な中嶋敦子氏。オープニングはもちアニメーションで、声優さんも豪華。ヒロインの京極ナツキ役は最近人気の長沢美樹で、チームメイトには丹下桜もいるぞ。

ゲーム内容のほうでは、各種誕生日や文化祭などの定期イベントのほか、夏休み限定水着イベント、合宿所限定など特殊な条件のイベントがたくさんあり、全部こなすのは至難の業。練習の際に誰を特訓するかによって好感度が変化していくからそこがポイントだ。

でもひとりの娘と仲良くなるとチームの和が乱れる。女の子から告白してくれるうれしいイベントもあるが、そのためにチームがガタガタになっても知らないぞ。

ただ、ラブラブになって「コーチ、ありがとうございました（ポッ♥）。」となったときの喜びはひとしおなので、チャレンジしてみる価値は十分にあるかと思う。





強豪ライバルたちとの対戦では必殺技の応酬が当たり前。必殺技が被れるところなんてドラマチックだぞ。

GALGEE'S GARDEN

先鋭的なノリにキミはついてこれるか!

ずっといっしょ

女の子との1年間の同居生活をベースにした本作。一見、普通のギャルゲーだが、人間関係の厳しさを教えてくれる、一風変わったノリを持っているのだ。

ギャルゲーメーカーとしてはあまり聞き慣れないメーカー、東芝EMIが放った異色のギャルゲー。一見する限り、ギャル絵は濃すぎず薄すぎずで、いい感じ。しかし、このゲームはそんな表層から感じる淡い恋の予感を全て突き崩すくらい、ハイブロウなノリを持ったゲームなのだ。

テンポのよいゲーム展開

プレイヤーは、3年前まで住んでいた町にふとしたことから戻ってくることになる。しかし、プレイヤーが引っ越すはずの部屋には、不動産屋の手違いで一足早く見知らぬ女の子が住み着いていたのだ。女の子が新たに部屋を借りられるのは1年後。このまま追い出すわけにも行かないし、こちらが出て行くわけにもいかない。しかし、高校生であるからには学校に同棲（実際は「同居」なのだが）の事実が発覚するのは非常にマズイ。となると結論は一つ。1年の間、同居の事実がバレないように女の子と過ごせば良いのだ!!

ゲームの期間は先に述べたように1年間。1日のスケジュールはある程度決まっており、基本的に「授業」「部活」「バイト」「家事」を行う。これが非常に短くてテンポよく進む。

そして時には、定期的なスケジュールを割いて、同居人の女の子や知り合いのヤローと付き合わねばならないこともあるし、プレイ中に出会ったほかの女の子たちから突然誘いを受けることもある。断らないよう、ダブルブッキングしないようにスケジュール管理はしっかりとしておこう。

なにしろ、登場するキャラクターたちは、迂闊に断ったりすると烈火のごとく怒り出すし、遊びに行く際にお金がなくても怒って帰ってしまう気の短い連中ばかりだ（おまえらがお金を持ってなかった時、おごるのは誰だ!?）。こんな感じで、人間関係の難しさをかなりリアルに教えてくれるバランスになっているのだ。

また、月ごとにサブタイトルが付けられており、特殊な課題が用意されることもある。例えば同居人のために部屋の改築工事を行ったり、赤点を取らないように補習を受けねばならなかったりと様々だ。この場合は、自由時間やほか



人間関係の厳しさがゲーム性になっているので、位置としてはここでしょう。

DATA ●機種：PS ●メーカー：東芝EMI ●ジャンル：SLG ●発売日：98・3・12 ●価格：5800円

の時間を割いて作業をせねばならないので、スケジュールはさらに過密なモノとなるだろう。

選択肢は爆弾スイッチ!?

本作のもっとも特徴的な点は登場キャラクターのパラメータが、少し特殊なことだ。男女問わずに「喜」「怒」「哀」の3種のパラメータがあり、プレイヤーの返答に対する態度がこのどれかに当てはまっている。そして、各パラメータがある程度まで増加すると「レベルアップ」なるイベントが発生する。このイベントをうまく乗り切ることができれば、キャラクターの評価が大きく変わるので気を付けたい。「お友だちです」から「ちょっと気になる」という具合に評価が変わればしめたモノ。この調子でガンガン好感度を上げていこう。ただし、この慎重な場面でドジな回答を選ぶと評価はそれだけ下がるので注意すること。

先にも触れたが、とにもかくにも、このゲームのポイントは「制限時間つきの選択肢（3択。場合によっては2択）」に尽きる。淡々と進むゲーム中、何度話しかけても「眠い」としか言わない無愛想な同居人が、突然口をきいてくれるかと思えば、会話の選択肢が現われる。しかも制限時間は短いわ、曖昧で判断しにくいわで、慣れるまでは女の子を怒らせっぱなし。

最初のうちは何を選んでも爆弾の点火スイッチでしかない。当然「時間切れ」は最悪の結果しか生まないので、はっきりと答えよう。

もっとも、この3択、慣れてくると制限時間内の「正解探し」。だが、ここ一番という場面で突然聞かれたりすると、まさに手に汗握るという感じで、なかなかに中毒度が高かったりするのだ。



同居することになる女の子は3人の中から選べる。各キャラごと、主人公との関係が微妙に異なるっているのだ。

スリルを味わいたい方にオススメ

しかし、惜しむべきはキャラ関連のグラフィックの質。キャラの周りに黒いギザギザが目立つため汚く感じてしまう。また、ゲーム自体のイベントが少ないのか、同じイベントが何度も現れるのもマイナス要素だ。3択の選択肢も、実は同じことだけ答えていれば大半はOKなので、慣れてくると面白味のない、ただの作業と化してしまうのも残念な点だ。

ゲームをプレイした大半のユーザーが感じることは「難しい」の一言で共通するようだ。確かに3択は何を選んでも怒られるし、金はすぐなくなるわ、体力はなくなるわ、病気で休めばさらに状況は悪化するわで、ゲーム自体はかなり厳しい印象を受けた（というか覚えゲーなんだな）。

だが、ロシアンルーレットのようなスリルを前向きに楽しめる人ならきっと受け入れられるはず。ゲーム自体もかなりの潜在能力を持っているので、噂に聞いた方はこれを機にプレイに踏み切るべき。

作り込みの面では、まわりにひしめく強豪たちに一歩及ばないという感じがするが、型にハマらないトンガった何かを感じること請け合いだ。



パラメータ確認画面。好感度の上下は他のキャラにも大きく反映されるので、常にチェックするようにしたい。

GALGEE'S GARDEN

新ジャンル!?「スゴロク恋愛ゲーム」

ネクストキング 恋の千年王国

ギャルゲー業界初のスゴロク形式の恋愛ゲーム。奇をてらった感はあるが、全体的によくまとまった佳作なのだ。有名声優陣のセリフも聞きどころ満載!

なかなかにメジャーと言っていい、恋愛「スゴロク」ゲームの本作。全体的にゲームのボリュームがあり、小綺麗に作られている。ただ、なんとなくキャラとかハズしちゃってるなぁと感じるのが、「知る人ぞ知る」レベルで止まってしまった原因か?

アイテムを貢いで好感度アップ!?

ゲームの目的は、次の王様にふさわしい男を決めるために、投票権を持った12人のギャルの好感度を上げていくというものだ。ファンタジーな世界観を生かし、シスターやら冒険家やら商人という一風変わった面々が恋愛対象として揃っている。共に旅をし、モノを貢いでたくさんの娘に好かれるよう努力しよう。

システム的な特徴は、なんといっても最大4人の対戦プレイができる点だ。基本的にメインとなるモードも「COMとの対戦」と思って間違いない。この時点で、普通の恋愛ゲームだという期待は捨てておくこと。

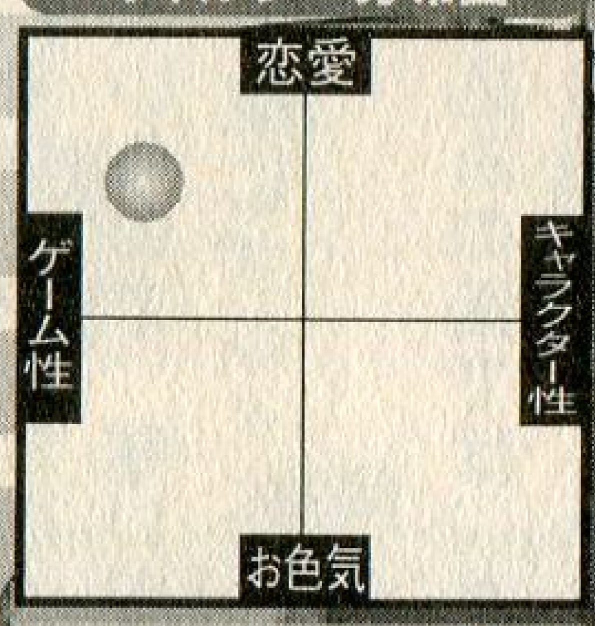
ゲームの進行は、基本的に王様が出す課題(クエスト)に対して誰かを誘ってマップクリアを目指す。ある時は何かを探す旅に出たり、またある時は大会に出場したりと多様だ。1週間が1ターンになっており、前半の3日間が女の子を誘う日、後半の4日間が女の子を連れて冒険に出かける日だ。前半の3日間にパートナーとなる女の子を探せなかった場合は自動的に誰かしらが斡旋されるが、パートナーの女の子くらいは自分で連れてこれるように心がけたい。

まずは週の前半にある町中での仕込み日。この期間は町中にある女の子の家を訪れて冒険の約束をすることが第一目標である。また、女の子の家ごと、パラメータを上げる特訓をしてくれるので、ヒマがあったらパラメータを上げる努力もしておこう。

週の後半は冒険の日。ここで、モンスターに襲われたときやライバルキャラとの戦いに勝利すれば好感度が上がる(女の子と一緒の場合)。また、冒険で手に入れたアイテムをプレゼントする(貢ぐ)ことで好感度を上げることもできる。この時、彼女の好みはしっかりと把握しておくこと。それぞれに「聖なるもの」「丸いもの」など、好みがあ



ギャルゲー分布図



一回のプレイで半数以上の女の子をオトせるのがイイ。ゲーム性も高い。

DATA ●機種:PS ●メーカー:バンダイ ●ジャンル:SLG
●発売日:97・6・27 ●価格:6800円

るので、その辺を考慮して貢げば好感度は飛躍的に上昇する。また、シナリオの目的を達成することで女の子の好感度をドカーンと上昇させることができるのだ。レベルアップの近道にもなるので、うまい具合に事を進めたい。

「キレ」を感じるセリフ回し

ゲーム中の言い回しに「キレ」を感じるのも、他の恋愛ゲームと一線を画すところだ。妙に生々しいというか、ストレートというか。良い意味で文章が「砕けて」いるのだ。



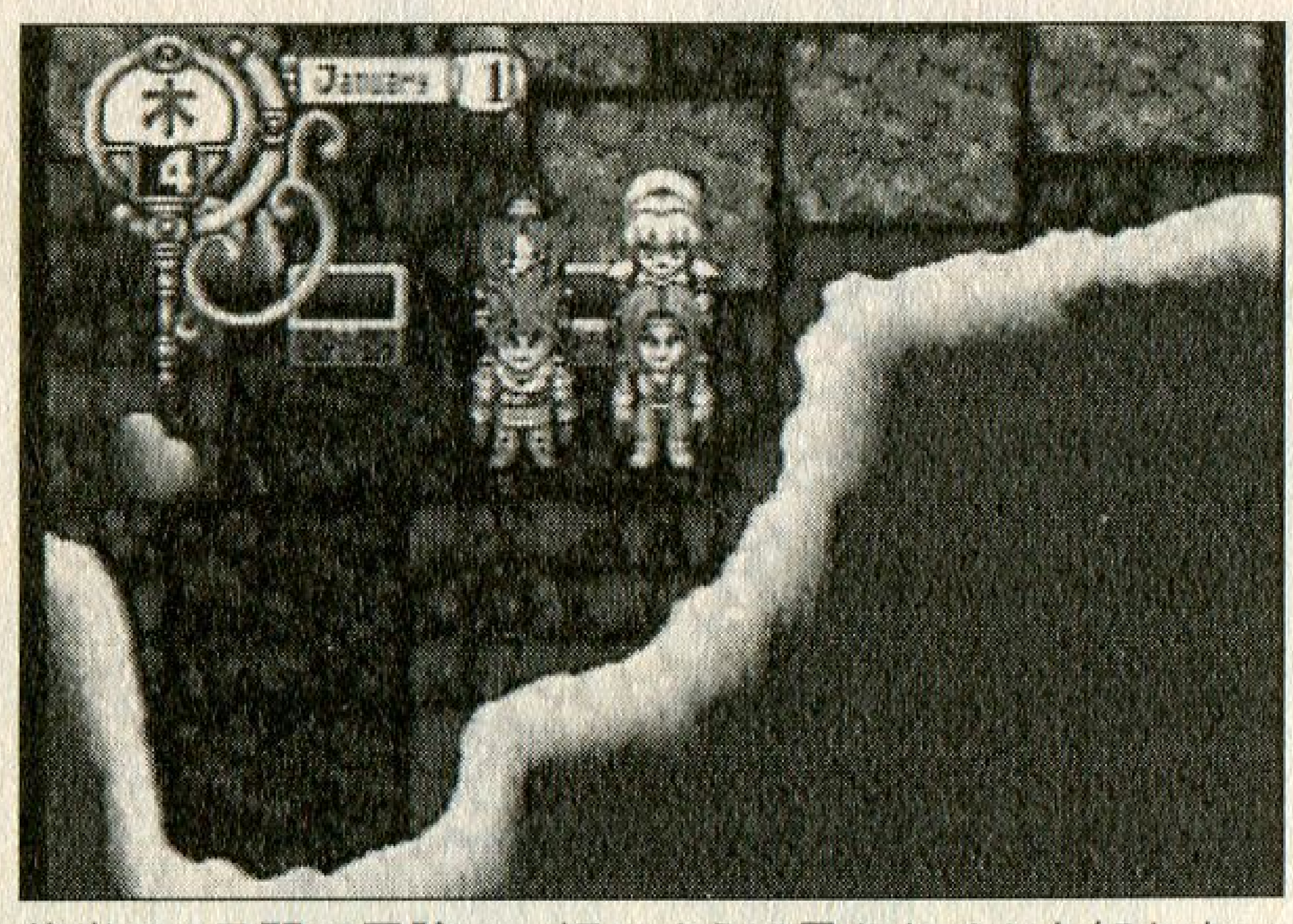
前半の3日間では、女の子たちにアイテムを貢いだり冒険に誘ったり…。好感度の上昇はハートの数で表示されるぞ。

しかし、このキレについていけず、「うわー、ボクのチコリはイカのきん○まなんて言わないんだ～!!」とお嘆きになる方もいるかも知れない。また、出てくるアイテムも「葬送のリボン」とか「真綿の首飾り」などけったいなモノが数多く見られたり、真っ当に冒険するよりも怪物との戦闘で弱ったほかの王子様にトドメを刺す方が効率よく好感度を上げられたり、笑うに笑えないところが多い。

中でもウィンドウに表示されるセリフと、キャラが喋る音声の違いが絶妙すぎる。例えば、金持ちの女の子に言い寄る王子様は、良く聞くと「王子様」という部分だけ「コソドロ」と置き換えられて呼ばれてたりするときがある。確かに、「アイテム目当てで近寄ってるのだからそう呼ばれても仕方ないよな～」とか苦笑してしまうのだが、さらにこの後の会話が「チマチマやるよりお嬢様つきで家ごと盗む方がずっと簡単」って…。なんとも大人のセリフである。このように、何気なしに聞いていると気付かないが、キツイ言い回しがゲーム中に何回も登場し、その度に笑わせてくれるのである。

余談だがメモリーカードへのデータ保存時も、いきなり「今日はセーブしなくていいよね？」「チマチマ記録を残すなんて面倒くさいから、セーブしないよね？」ときたもんである。ここまでセリフを徹底して作り込んだ制作者に拍手を送りたい。

しかし、町中の移動や冒険のシーンが無意味に「スゴロク」に思え、突き放された気分になる。実際、スゴロクというほど本格的なスゴロクというわけではなく、調子に乗ってコマを進めた頃に期限切れでハイおしまい、みたいな感じが続いてしまい、どうしても消化不良なのである。ゲーム全体のレベルは明らかに合格点なだけに、この進行形式は惜しまれる点だ。またシステム上、この手の多人数参加型のゲームはどうにもテンポが悪く、慣れてくるとプレイ時間の7割方はCOMの思考を眺めることになる。また、恋愛要素の足枷のような形になってしまい、純粋に女の子目当ての恋愛ゲームとして遊びたい人にとってはマイナス要素になってしまうだろう。



後半の4日間で冒険へ。短いように思われるかも知れないが心配無用。アイテムで時間を戻すことも可能だから。

とはいえ、冒険中にアイテムがざくざく出てきて、それを次から次へと貢いで好感度をガンガン上げていくのは爽快感あふれる。また、好感度の上昇がサイコロ×何個というのも見ていて気分が良いし、効果としてわかりやすいのは○だ。今一歩空回りした感はあるが、良い意味でB級チックな味わいを楽しめる作品といえるだろう。

GALGEE'S GARDEN

花札の強い人ってステキ

花札グラフィティー恋々物語

「アラシヶ丘」は、花札が最高の娯楽という変な町。この町では花札こそが絶対権力。女の子と仲良くなりつつ、名門〝花鳥風月流〟の家元を目指すのだ。

B級テイストあふれる花札AVG

「花札グラフィティー恋々物語」は、タイトルから予想できるように、そのまま花札ゲームと恋愛AVGが一緒になったゲームだ。

発売元はアイマックスだが、実はエンディングクレジットを見ると、制作しているのは日本一ソフトウェアであることがわかる。

今でこそ、日本一ソフトウェアは「マール王国」や「久遠の絆」で有名だが、このころは全然ギャルゲーメーカーとしてすれていない時代。ファンならそれだけでも心躍るだろう。その上お得意の花札ゲームで、ギャルが満載とくれば、ファンなら絶対やらなきゃ損。

花札ゲームのルールがわからなくても、解説書にちゃんとルールや得点表などが付いているから大丈夫。花札だから…と敬遠している人もやってみよう。花札って意外と役知らなくても遊べるから。

メインは花札、と思われがちだが、むしろメインとなるのはストーリーモードのAVG部分。ゲームの要所要所に花札対戦が挿入されるといった方式のオーソドックスな形のAVGだ。花札はあくまでイベントで、たとえ負けてもゲームオーバーになったりする訳ではないし、ストーリーに影響も出ないので安心だ。

普通とちょっと違うのは、物語の内容自体に〝花札〟が否応なく絡んでくること。なにしろ舞台が花札を最高の娯楽とする街「アラシヶ丘町」（元ネタはおいちょカブ？）で、花札の流派なるものがあり、その流派「花鳥風月流」の家元跡継ぎになるのが主人公の目的なのだから笑ってしまう。

しかも、登場人物全員が花札マスターで、何かにつけて「じゃあ花札勝負してカタをつけましょ。」とくるのだ。かなりヤクザ入ってるとい





基本の花札に加えて、イベントの攻略性も高いのでこのあたりかと。



ゲームが始まるとすでに、花札の家元になるために頑張らなくてはならなくなっている主人公。

DATA ●機種：PS ●メーカー：アイマックス ●ジャンル：恋愛花札AVG
●発売日：96・5・10 ●価格：5800円

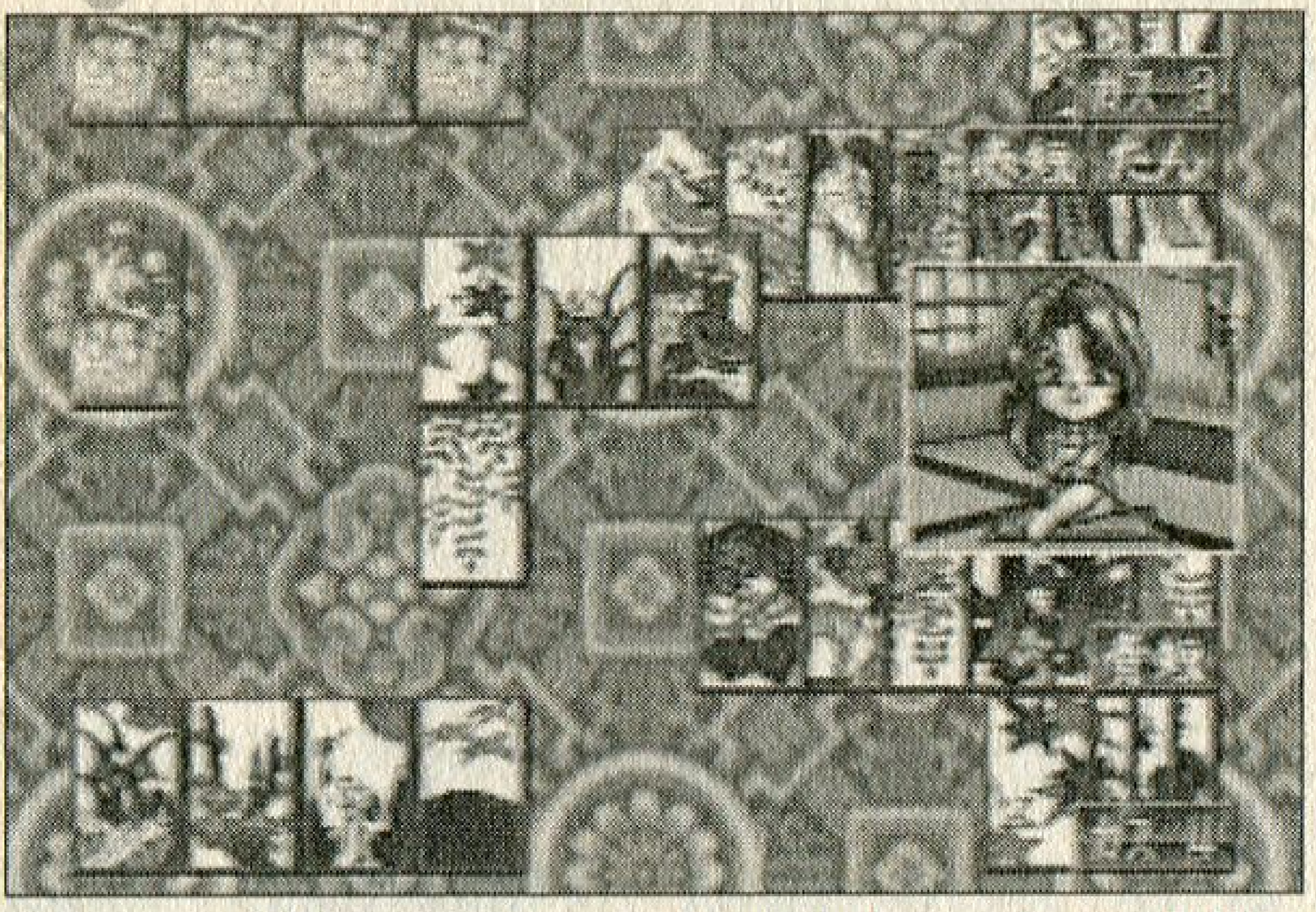
えよう。

家元の座を賭けて美少女たちと花札勝負

登場人物は、主人公と義理の祖父（家元）、神社の親父（ただの近所の親父）以外はすべて女の子。

女の子たちはみんな花札流派の一門であり、〝主人公が家元になるための試験〟と称して花札勝負を挑んでくる。

義理の妹で女子高生「吉野千鶴」、神社の娘で巫女さん「白瀬琴巳」、グラビアモデル「羽吹瞳」、ピチピチ女子中学生「清瀬夕香」など、年上から妹までカワイイ女の子が全部で7人登場するぞ。女の子たちにはそれぞれ個別のエンディングが存在するので、頑張って7人全員攻略を目指そう。


とりあえず花札で勝負!! 負けても大丈夫、というのはかなりありがたいシステム。

最近のギャルゲーのように、フルボイスだったりオープニングにアニメが入ったりはしないが、イベントグラフィックの出来は良いから期待していいと思うぞ。

気になるゲーム内容を細かく説明すると、基本はマップ内を徘徊するタイプのオーソドックスなヤツで、家元に与えられた「○○を探してこい」「ニセ花札名人をやっつけろ」などの課題をクリアしていくというもの。普段はおつかい形式で楽なのだが、「○○を探してこい」タイプの課題では、画面内をカーソルで〝しらべる〟する場合もあったりする。

この捜索作業、探す範囲が結構広い割にヒントが少なく、延々画面内をプチプチカーソルで突っつかなくてはならないので、なんだかむか〜しむかしのファミコンAVGをやっている気分になる。

でもこの〝なんだかファミコン時代を思わせる懐かしさ〟も、今またやるとなかなか新鮮。難易度も適度に高いといえるので、なかなか先に進めないもどかしさを味わいながら楽しめるぞ。

イベント攻略は至難の業だ

難易度は適度といったが、それはあくまでも普通にゲームをクリアする場合で、ギャル攻略は別。

ギャル攻略、つまりイベントシーンを積極的に見ようとした場合、基本的には女の子の居そうな場所を幾度も幾度も通うことになる。

ヒントとなるものはほとんどないので、本気で攻略するにはかなりの労力を必要とするだろう。

しかも、各女の子はメインのイベントが起きると、必ず「恋人にしてくれますか？」といった最後の選択を迫ってくる。

ここでの選択はそのままエンディングにつながるのだが、ここで「YES」を選択した場合、ほかの女の子のイベントが起こらなくなってしまうというデメリットがあるのだ。これはかなりキツイ。

よってどの娘を攻略していくかは、かなり重要。イベントシーンはどれも苦労するだけあって、いきなり抱きつかれたり、水着があったりとうれしいものが多いぞ。

古きを学び新しきを知る

欲をいえば、クリア後のオマケモード（イベント再生）などは欲しかった。とにかくイベントの情報が少ないので、どの程度攻略できたのかがわかりにくい。

しかし、それはのちの作品（「みちのく秘湯恋物語」など）にてすべて改良されているので、ここであえていう必要はないかも。

洗練された花札アルゴリズム（多少インチキあり）もさることながら、AVGとしても十分にやりごたえがあるので、普通の恋愛SLGに飽き飽きしてしまった人、是非やってみなさい。

GALGEE'S GARDEN

旅情豊かな出会いと別れの物語

お嬢様特急

ギャルゲー専門誌の読者コーナーから生まれた本作は、細やかに作り込まれた良作なのだ。

ゲームの舞台は日本を縦断する超豪華特急「ヴェガ」。売店の店員は当然として、車掌まで全部ギャルという壮絶に調子のいい列車だ。プレイヤーはこの列車に乗って、特にアテもない旅に出かけた主人公となる。出発は北海道の稚内。このゲームはここから始まる15日間の旅で、行く先々で起きる人々（主にギャル）との出会いと別れを描いた物語である。

本作は、キャラもそうだが、トータルクオリティともいうべき、その完成度の高さには目を見張るモノがある。シチュエーションとしてもなかなか奇抜で（某大作ギャルゲーとなんとなく似てるのが惜しまれる）、ボクシングのジャブのようにじわじわ効いてくるゲーム、という感じだ。

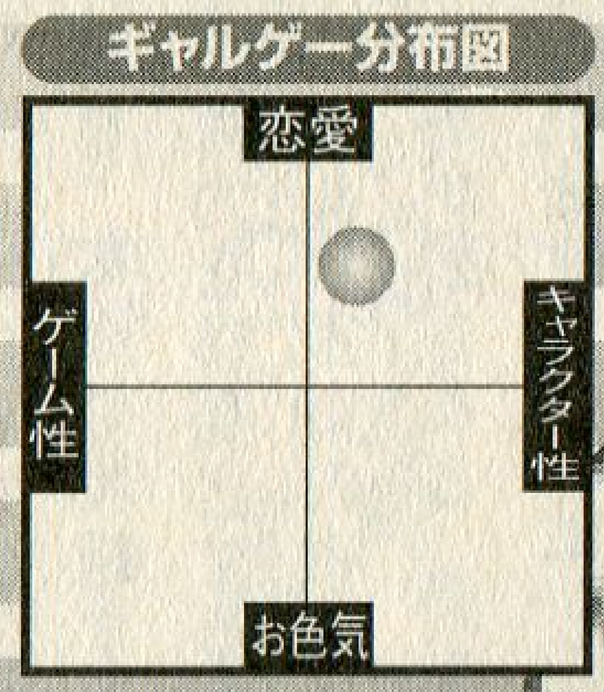
ゲームは主にヴェガの車内で進行し、列車の走行中にいくつもの車両を練り歩きながら女の子と出会っていく。ヴェガは「超豪華特急」だけに、遊技場（ゲーセン）まであるお化け列車。この広い車内で目的の女の子を捜し、会話をして好感度を上げておけば「次の停車駅は予定あるの？　だったら一緒に行こうよ」なんていう会話ができるのも時間の問題だ。

列車の旅だけに、途中の駅から乗車してくる女の子もいたりして、旅情物語の本作の演出に一役買っている。反対にこれが原因で、いつまでプレイしてもお目当てのキャラがなかなか出てこないためにちょっと不安に陥ったりもするのだが。また、女の子たちは、それぞれ目的地（降りる駅）が違うので、下手すると途中でいなくなったりしてしまうのも惜しまれる点だ。好みの女の子が降りてしまったら、あとは儚い作業プレイとなる。明らかに狙いだとは思うが、期間的な配慮がもうちょっと欲しかったところだ。

ゲームをプレイしてみるとわかるが、細かいところまで作り込まれており、飽きさせない。キャラクターのバストアップの絵種類も豊富で、会話ごとのリアクションが楽しいし、イベントごとに一枚絵が多量に用意されている。列車内部の表現も凝っており、中でも車内に各地の銘菓の広告が入っているところなど、「列車での旅」に対してのこだわりを感じる。見逃すには惜しい良作なので、ぜひプレイして欲しい。



キャラのリアクションは多彩。また、場面に応じてテキストが倍角で表示されるなど、細かい演出が楽しい。



キャラの個性はやや弱めだが、シナリオが補っているので、このポジションに。



DATA ●機種：SS ●メーカー：メディアワークス ●ジャンル：ADV
●発売日：98・7・30 ●価格：6800円

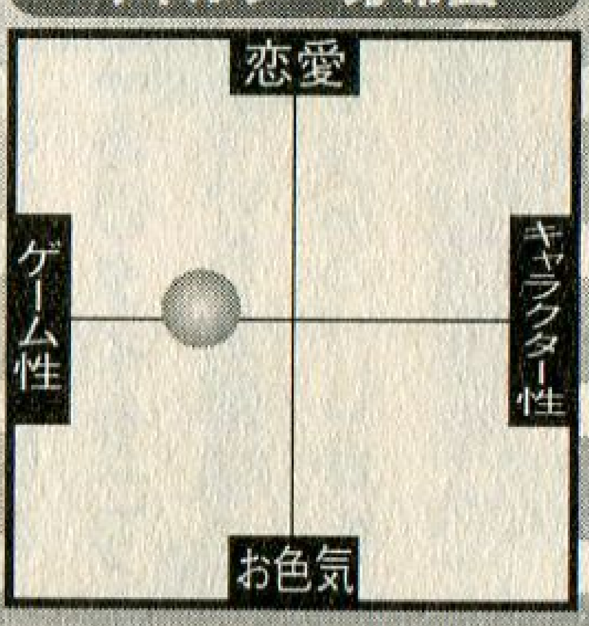
GALGEE'S GARDEN

学園祭の甘酸っぱい時間よ、今一度
星の丘学園物語 学園祭

「学園祭」という、これまでのギャルゲーになかった設定の本作。「メディアワークス」らしい、作り込みが光る一作だ。



ギャルゲー分布図



恋愛要素が弱いわけではないのだが、目的が学園祭の成功にあるのでここに決定。

本作は学校行事である「学園祭」を舞台にした育成系ゲームである。表向きな目的は、各クラブの作業を手伝って学園祭を成功させることであるが、準備期間中に女の子との接近をはかること、学園祭後に行われる「後夜祭」での告白タイムが目当てであることは言うまでもない。

主人公は、学園祭が催される一ヶ月前に「星の丘学園」に転入してくる。学園祭を手伝うことで、様々なギャルと知り合っていく。学園祭に出展する出し物は、クラブごとに分かれており、どのクラブにも無所属であるプレイヤーは、あちこちのクラブを手伝って学園祭までに作業を終了させるのを手伝うことになる。

各クラブの作業効率を上げるためには、「絵の具」や「ビニールテープ」などの作業道具を購買部で調達してくることが重要だ。この購買部は「電動のこぎり」や「パソコンのバッテリー」、挙げ句の果てに「8mmビデオカメラ」まで扱っているマニックな店なので、何でもOKだ。

また、自分自身のパラメータを上げれば、手伝ったときの作業効率がさらに良くなる。当然ながら仕事を手伝うことで女の子の好感度も大幅にアップだ。学園祭終了時点での作業の進行度によってクラブの順位が決定するので、ひいきのクラブには、なるべく目をかけておきたい。とにかく、クラブの連中はプレイヤーが手伝ってやらないとなにもできないダメ人間の集まりなので、怠ることなく最後まで面倒を見てやろう。

ゲームをプレイしてみると、ぱっと見た目にクラブごとの作業進行度がわかり、進行状況が把握しやすいので育成の実感がバリバリと感じられる。適当に道具を与えて、適当に手伝っていればゲームの難易度はそんなにシビアではないので、ゆっくりとゲームを楽しめる。また、キャラごとにご機嫌マークが常に表示されるので煩わしいご機嫌取りも不要、というように、かなりユーザーフレンドリーな造りを感じさせる。マップ移動シーンのちびキャラなどの描き方も、よくぞここまでというくらい作り込まれており、制作陣の愛を感じる。イベントシーンの一枚絵も豊富に用意されており、飽きを感じさせない。たくさんいる女の子たちと、学生時代を思い出しながら楽しい学校行事をエンジョイして欲しい。



親密になると登校時にお誘いがかかることも。話し掛ける回数が多ければ多いほど好感度がアップ！

DATA ●機種：PS ●メーカー：メディアワークス ●ジャンル：SLG ●発売日：98・10・22 ●価格：5800円

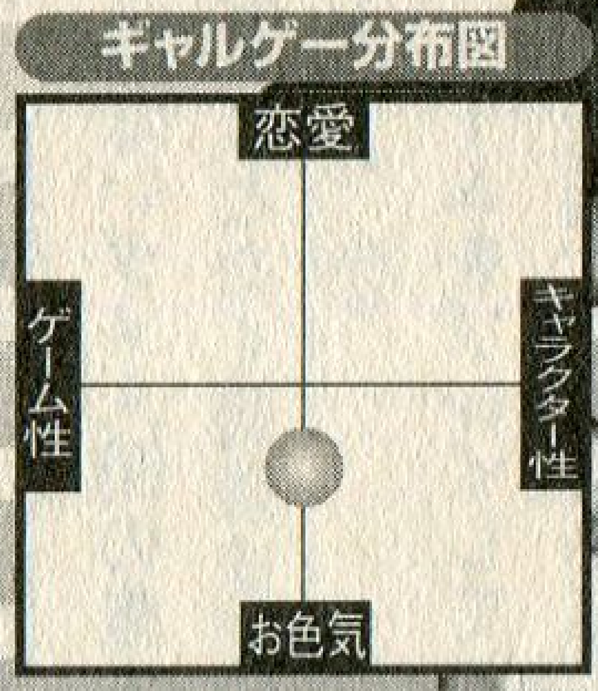
GALGEE'S GARDEN

PS屈指のギャル格闘ゲーム
アドヴァンスト・ヴァリアブル・ジオ2

多数のギャルが登場する対戦格闘ゲーム。意外に（失礼！）侮れない出来なのだ。



ギャルゲー分布図



ゲーム性の高さに加えて、キャラの立たせ方のうまさも加味してこの位置。

パソコン用ソフトとして発売された「ヴァリアブル・ジオ（以下、VG）」といえば、ギャルゲーファンで知らない方はいないハズ。伝説の一等地をかけて各ファミレスの代表が戦う格闘ゲームだ。

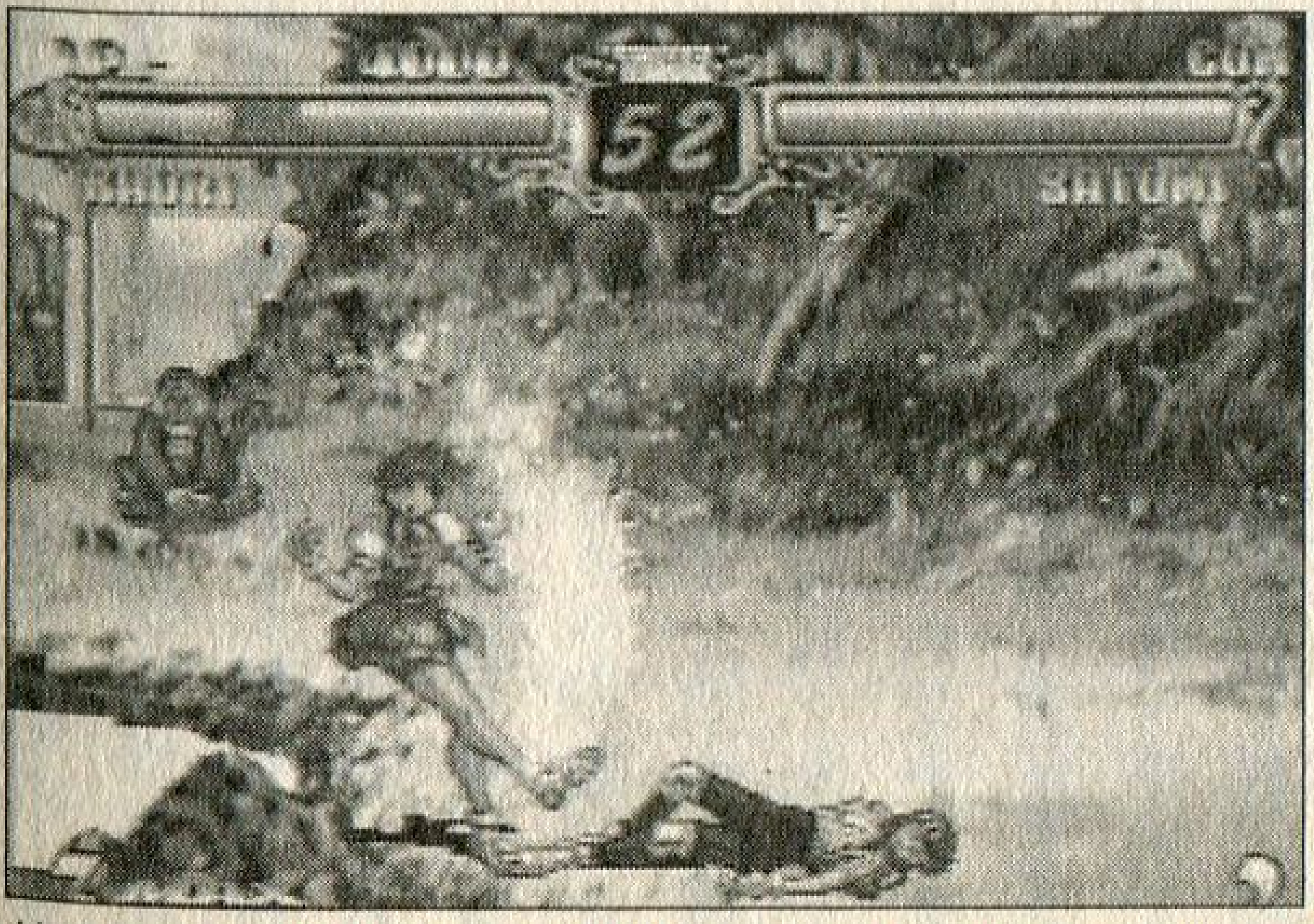
そのPS・SS版として「ADVANCED・VG（以下、AVG）」が発売された。しかし、そのデキにちょっと痛い目を見た方や、ソフトを叩き付けた切ない思い出のある方もいるだろう。正直なところ最近のVGシリーズにうんざりしていたファンも多いのではないだろうか。しかし、そんな考えは今ここで捨てるべきだ!! 続編「AVG2」のデキは桁が軽く二つ違う！ PSの2D格闘3本指に入るといっても良いくらいにしっかり作られているのだ。

まずはグラフィック面。キャラがキチンと描かれている点に注目だ。アニメーションの中割りが少なく、ガクガク見えるのがご愛敬ではあるが、このキャラサイズでは多少は仕方ない。攻撃ヒット時や超必殺技発動時のエフェクトも良く描けていて美しい。

いわゆる「遊び」もキチンと作られており好感が持てる。その中でも新キャラの「霧島恭子」の挑発は圧巻。このキャラ、理屈っぽいという設定なのだが、試合中に挑発すると「知っているか？ SOSはモールス信号で最も簡単な文字を組み合わせたものだが、最初にそれを打電したのはあのタイタニック号である」とかいちいち全部喋って説明してくれる（マジで）。しかも何種類も。感心を通り越して呆れてしまうだろう。

そして、重要な格闘ゲームとしての出来は◎。「ガードキャンセル」「必殺技→EX必殺技」「空中復帰、ダウン時の受け身」など最近のお約束システムは一通り採用されているし、操作のレスポンスも快適。空中での連続技の繋げ方や、投げからの連続技など格闘ゲームマニアも唸る出来。なかなかに奥が深いのだ（その結果、連続技が極悪だったりするが…）。

もっとも、格闘部分に関しては主人公である優香がイージーに強かったり、キャラごとの強さのバランスが悪い点は否めない。だが、システム的には特筆的な部分はなくても高いレベルで安定している。いい加減な超能力ものの話ではあるがストーリーモードも楽しく、サービス満点なのである。



某有名２Ｄ格闘ゲームにも匹敵する、小気味よい操作性。しかも本作はギャルゲー。まさに鬼に金棒（？）。

DATA ●機種：PS ●メーカー：TGL
●ジャンル：ACT ●発売日：98・9・23 ●価格：5800円

GALGEE'S GARDEN

今から300年後のと・き・め・き♥
だいすき♥

このゲームを普通の恋愛シミュレーションと思ったら大間違い。舞台は西暦2296年、目指すは一流パイロット！

およそ予想もつかない舞台設定

タイトルはもろギャルゲーだが、内容はなんと、西暦2296年の未来を舞台に主人公は連邦軍の仕官を目指す「ユニオンアカデミー」の学生、という特殊な設定なのだ。ただ、内容は「ときメモ」をなぞった形のパラメーター上げ育成SLG。それほど難しくないし、違和感もなく気軽に遊べるぞ。

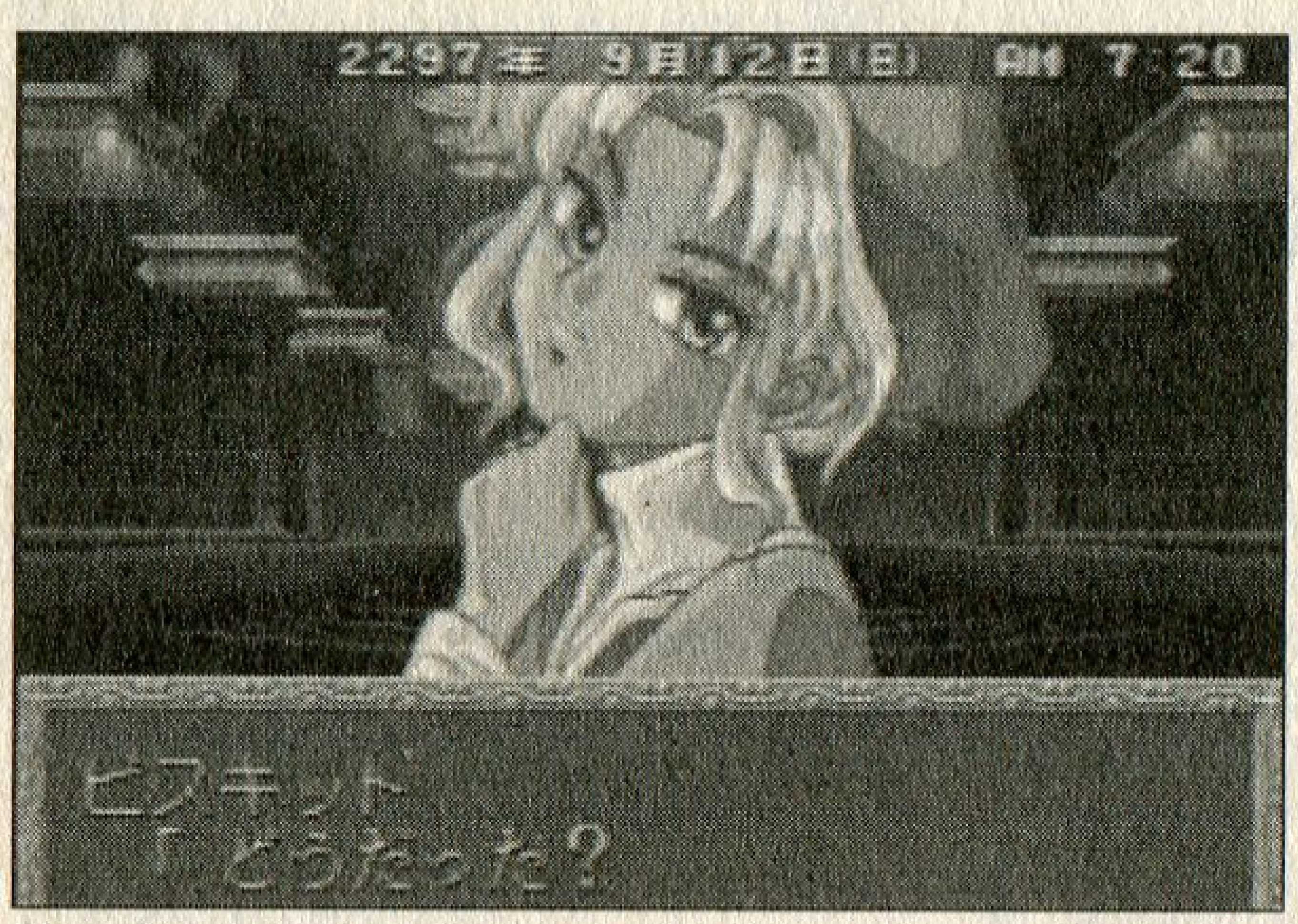
変なところに妙なこだわり

ゲームを始めるとまず、主人公の名前や性格を決めることになる。ニックネームや趣味の設定は良いとしても、血液型でRH－とか設定できるゲームは初めて見た！ ほかにも体型とか、格闘技は何？ など選択数がハンパじゃなく多いから困りものだ。まるでこれから自衛隊にでも入るみたい（笑）。

そんでもって、学校での育成に入るとこれがまたいろいろある。講義、演習などをこなして資格を取るが、資格の数が多い。英検4級に始まり、ボイラー技師、ガス溶接免許、戦車砲操作、航空機免許、果ては栄養士や簿記検定まで!! 確認しただけでも70種類以上。このこだわりっぷりには本気で笑える。

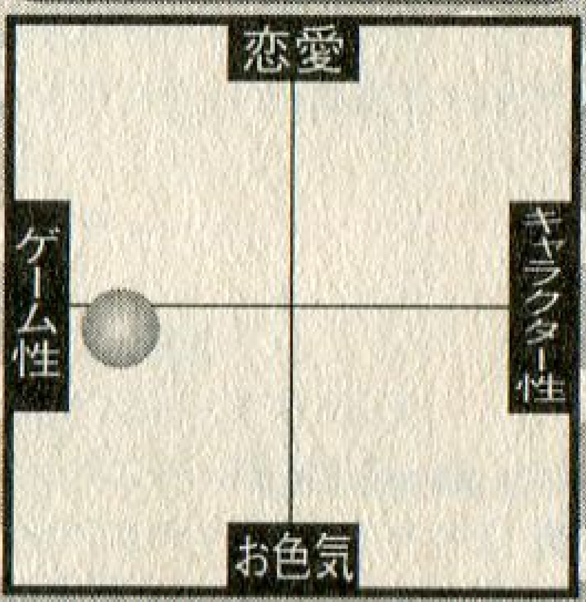
ゲームに登場する女の子は全部で10人いるのだが、恋愛対象の女の子は生徒だけでなく、担当教官や保険医の先生などまでいる。キツめの女性教官にシゴかれたり優しくされたり…。新しいタイプの恋愛が楽しめるぞ（笑）。

女の子たちの赤くなって照れるグラフィックも思いのほかカワイイし、恋愛モノとしてもマル。ただ、デートなどに自分から誘えないところはちょっと不満だったかな。



時は300年後の超未来！　でも全然未来っぽくないところもたくさんアリ。変な世界観。

ギャルゲー分布図



キャラもよくできているけど、やっぱり設定の細かさの方がインパクトあるかな。

驚異！ バーチャガン対応のミニゲーム

ゲーム中は、時折演習や体育祭などでミニゲームが挿入される。

このミニゲーム、9種類という数だけでもスゴイが、格闘ゲームや3Dシューティングもどきまであるのがスゴイ。中でも射撃訓練のミニゲームはバーチャガン対応。

ゲーム中に出るのはほんの一瞬なのに、わざわざバーチャガンに対応させなくても……と言いたくなるが、その辺がやはり変にこだわる「だいすき♥」なのだろう。

DATA ●機種：ＳＳ ●メーカー：ギャガコミュニケーションズ／サクセス ●ジャンル：恋愛ＳＬＧ ●発売日：97・7・4 ●価格：6800円

編集部による独断と偏見でチョイスした251本！

ギャルゲーソフトリスト

注意！

※掲載タイトルは、98年までに発売されたものから選んでいます。
※タイトルの順列は50音順となっています。
※「あれ、何であのタイトルが入ってないの？」と、思われることもあるかも知れませんが、「独断と偏見」ということで、平にご勘弁を…。

同級生2
東京23区制服WARS
トゥルー・ラブ・ストーリー
トゥルー・ラブ・ストーリー～Remember My Heart～
どきどき ON AIR
どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて～
ドキドキプリティリーグ
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春期
どきどきポヤッチオ
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよハート～
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
ときめきメモリアル対戦とっかえだま
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL. 1～虹色の青春～
ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL. 2彩のラブソング
ときめきメモリアル ～forener with you～
ドラゴンナイト4
ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か！？…～
Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相克～
ネクストキング 恋の千年王国
猫なカ・ン・ケ・イ
初恋バレンタイン
初恋ばれんたいんスペシャル
初恋バレンタイン スペシャル
花札グラフティー 恋々物語
はるかぜ戦隊Vフォース
ひざの上の同居人（パートナー）～Kitty on your lap～
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語
ヒロインドリーム
ヒロインドリーム2
ひみつ戦隊メタモルV デラックス
ファイアーウーマン？組
フォトジェニック
プライベートコレクション～ときめきメモリアル～
プリズムコート
プリンセスメーカー ポケット大作戦
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
ブルーブレイカー～笑顔の約束～
ブルーブレイカーバースト ～笑顔の明日に～
ぷるるん！with シェイプUPガールズ
ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～
ボイスパラダイス エクセラ
ボイスファンタジア 失われたボイスパワー
BOYS BE…
星の丘学園学園祭
My Dream～On Airが待てなくて～
負けるな！魔剣道2
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦
魔法少女ファンシーCoCo
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
マリーのアトリエ プラス～ザールブルグの錬金術士～
御神楽少女探偵団
みさきアグレッシヴ！

プレイステーション編

あいたくて…your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー～
アイドル雀士スーチーパイ Limited
アイドル雀士スーチーパイ II Limited
あいどるプロモーション～すずきゆみえ～
あすか120％エクセレントBURNING　Fest.
あすか120％スペシャルBURNING　Fest.
アドヴァンストヴァリアブルジオ
アドヴァンストV. G. 2
アナザー・マインド
アボなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す
あやかし忍伝くの一番
ありす　イン　サイバーランド
EVE the lost one
Wizars's Harmony
Wizars's Harmony 2
ウェディングピーチ　ドキドキお色直し
エーベルージュ
エターナルメロディ
エフィカスこの想いを君に…
m～君を伝えて～
エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～
エンジェルグラフティ～あなたへのプロフィール～
お嬢様特急
ガーディアンリコール ～守護獣召喚～
快速天使
風の丘公園にて
季節を抱きしめて
銀河お嬢様伝説ユナ（ハート）ファイナル・エディション
QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡
久遠の絆
くるみミラクル
結婚-Marriage-
女子高生の放課後…ぷくんパ
シルエット☆ストーリィズ
スターライトスクランブル 恋愛候補生
スタンバイ SayYou!
ずっといっしょ
精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～
続初恋物語～修学旅行～
センチメンタルジャーニー
卒業 II ネオ・ジェネレーション
卒業 III Wedding Bell
卒業R
卒業 Vacation
卒業～クロスワールド
タイムギャル＆忍者ハヤテ
ダブルキャスト
Dancing Blade かってに桃天使！
ツアーパーティ～卒業旅行に行こう～
ツインゴッデス
DEBUT 21 ～デビュー21～

美食倶楽部ギャルゲー専科

卒業II ネオジェネレーション
卒業III Wedding Bell
卒業～クロスワールド～
だいなあいらん
誕生S～Debut～
ツアーパーティー 卒業旅行に行こう
DESIRE
デジタルアンジュ～電脳天使SS～
同級生if
同級生2
慟哭 そして…
ときめき麻雀グラフティ～年下の天使たち～
ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～
ときめきメモリアルselection藤崎詩織
ときめきメモリアル対戦とっかえだま
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol. 1～虹色の青春
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol. 2～彩のラブソング
ときめきメモリアル～forever with you～
ドリームジェネレーション～恋か？仕事か!?～
野々村病院の人々
ハートビートスクランブル
はいぱーセキュリティーズS
花組対戦コラムス
ぱにっくちゃん
初恋物語
はるかぜ戦隊Vフォース
海辺(ビーチ)でリーチ！
美少女花札紀行 みちのく秘湯Special
美少女バラエティーゲームラピュラスパニック
ひみつ戦隊メタモルV
日灼けの思い出十姫めくり
ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
Piaキャロットへようこそ!!
Piaキャロットへようこそ!!2
Find Love2～Rhapsody～
FIST
フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～
プリンセスクエスト
プリンセスメーカー2
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
放課後恋愛クラブー恋のエチュードー
麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～
麻雀学園祭
麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～
麻雀狂時代 コギャル放課後編
麻雀狂時代 Cebu Island96
麻・雀・天・使エンジェルリップス
麻雀同級生Special
麻雀ハイパーリアクションR
麻雀四姉妹 若草物語
My Dream～On Airが待てなくて
マイ・ベスト・フレンズ～St. アンドリュー女学園～
魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
マリカ～真実の世界～
無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
めざせアイドル☆スター！ 夏色メモリーズ(麻雀編)
メルティランサー～銀河少女警察2086～
メルティランサーReーinforce
悠久幻想曲
悠久幻想曲 2nd Album
悠久幻想曲 ensemble
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
リアル麻雀アドベンチャ「海へ～Summer Waltz～」
リフレインラブ～あなたに逢いたい
ROOM MATE～井上涼子～
ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～
ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
瑠璃色の雪
湾岸デッドヒート
湾岸デッドヒート リアルアレンジ
湾岸トライアル
ミサの魔法物語
MisticMind ～揺れる想い～
みつめてナイト
メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!
メタルエンジェル3
メルティランサー
メルティランサー Re-inforce
悠久幻想曲
悠久幻想曲 2nd Album
悠久幻想曲 ensemble
ユーラシアエクスプレス殺人事件
ゆうわくオフィス恋愛課
夢☆色いろ
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
リフレインラブ～あなたに逢いたい～
惑星攻機隊りとるキャッツ
湾岸トライアル

サターン編

アイドル雀士スーチーパイII
アイドル雀士スーチーパイ special
アイドル雀士スーチーパRemix
アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版
アイドル麻雀ファイナルロマンス2
アイドル麻雀ファイナルロマンス4
アイドル麻雀ファイナルロマンスR
アイドル麻雀ロマンスRプレミアムパッケージ
あすか120%リミテッド
アドヴァンスドV. G.
アナザー・メモリーズ
アボなしギャルお・り・ん・ぽ・す
あやかし忍伝 くの一番プラス
アルバム倶楽部ー胸キュン、セントポーリア女学院ー
EVE The Lost One
EVE burst error
英雄志願ーGal Act Heroismー
エーベルージュ
エーベルージュスペシャル～恋と魔法の学園生活～
エターナルメロディ
e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～
m～君を伝えて～
エンジェルグラフティS～あなたへのプロフィール～
王様げーむ
お嬢様を狙え!!
GALJAN
ギャルズパニックSS
きゃんきゃんバニー・エクストラ
きゃんきゃんバニー・プルミエール
きゃんきゃんバニー・プルミエール2
銀河お嬢様伝説ユナ～ライトニング・エンジェル～
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
くのいち捕物帖
クロスロマンス～恋と麻雀と花札と～
コード・R
この世の果てで恋を唄う少女YUーNO
サクラ大戦セガ
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
サクラ大戦 花組通信
サクラ大戦 帝劇グラフ
桜通信～ReMaking Memories～
she'sn～シーズン～
女子高生の放課後…ぷくんパ
スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア
スーパーリアル麻雀グラフティ
スーパーリアル麻雀PV
スーパーリアル麻雀PVI
スーパーリアル麻雀P7
スタンバイ Say You!
スチームハーツ
全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
センチメンタルグラフティ
続 初恋物語～修学旅行～

バカゲー波止場



ゲームソフトの彼岸「バカゲー」を取り上げるこのコーナー。連載第2回は背広で遺跡探索するナイスな英国紳士が主人公のゲームを紹介！

text by Usoichirou Sirakawa

第二回
ノット・トレジャーハンター

機種：PS　メーカー：アクティアート　ジャンル：ADV
発売日：96・12・20　価格：5，800円

読者の皆さま、半年ぶりにこんにちは。こんなコーナーがあったことを覚えている人は少ないだろうが、かく言う俺も忘れていたので大丈夫だ。

さて、今回取り上げる『**ノット・トレジャーハンター**』。主語もbe動詞もない怪しい英語だが、そのたどたどしさも含めて意訳するなら『わたしトレジャーハンター違うアルヨ』とでもいったところか。

主人公は、イギリス人ジェームズ・アークライト。「私を金目当てのトレジャーハンターと一緒にしないでいただきたい。私の目的は純粋に古代の神秘の追求にあるのだから」と豪語する彼は、たしかに普通のトレジャーハンターとは違い、**何の装備も持たず青い背広一枚で遺跡に乗り込んでいく**素敵な英国紳士だ。

戦え、ジェントルマン

オープニングデモ。自宅の庭で優雅にアフタヌーン・ティーを楽しんでいたアークライト氏のもとに、謎の手紙が届けられたことから物語は幕を開ける。

しかしこのジェームズの屋敷、庭に噴水はあるわ、部屋には絵画や壷や黄金の像がやたらと飾ってあるわの白亜の豪邸で、どう見ても成金趣味。何だかんだ言いつつ遺跡探索で儲けているのか、それとももともと金持ちだから綺麗事を言っていられるのか定かではないが、どっちにしろ嫌なヤツだ。**働け**。

……で、その手紙には、とある洞窟への地図が描かれていた。ジェームズが調査してみると、たしかにその場所には、古代の遺跡だと噂される洞窟があるという。さぁ、ノット・トレジャーハンター（自称）ジェームズ氏の出番だ！

黒いタートルネックに青のフォーマルスーツ。そして胸元には**折り畳んだ白いポケットチーフ**。まるでパーティーにでも出席するかのような姿で洞窟に足を踏み入れるジェームズ。ふつう、ちょっとした登山でもナイフと食料ぐらいは持っていくものだが、彼は見事に手ブラ。どうやら英国紳士というものは、日本古来の武士道と同じく**ジェントルマン思想を貫くためなら自分の生命など惜しくない**ものらし

い。

洞窟内はポリゴンで表現され、プレイヤーは左右キーで旋回、上キーで前進という方式でジェームズ氏を操作する。『バイオハザード』などでおなじみのシステムだ。…と、もっともらしいコトを言ってみたが、俺は『バイオハザード』をやったことがないので、とりあえず操作に慣れるためジェームズ氏を適当にウロウロさせてみる。すると、とつぜん巨大なトカゲの魔物が現われた！ あわててメニュー画面を開いてみると、手ブラのジェームズもさすがに護身用の拳銃ぐらいは懐に入れているようだ。しかしマニュアルには拳銃の使用法についてまともな説明がないばかりか、ジェームズは**予備の弾丸を持ってくるのを忘れた**らしく、ゲーム中に6発しか撃つことができない。



テラスでくつろぐジェームズ・アークライト。ちなみに年齢は29歳。…って、全然そういう風には見えませんがな。おまけに身分相応とは言えないゴージャスな邸宅に一人で住んでるし。ホントに好奇心で古代遺跡を探索しているのか疑わしいところ。

この先も何があるかわからないので銃弾は節約し、素手でトカゲ人間を相手にすることに。

左ジャブ！ 右ストレート！ そしてキック！ あざやかにトカゲ人間を**蹴り殺す**ジェームズ氏。昔ファミコンで出た『シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件』もそうなのだが、どうも日本のゲーム界では「イギリス人とは**手当たり次第に相手を蹴りまくる民族**」ということになっているようだ。

それにしてもこんな、直立二足歩行の巨大トカゲが生息しているというのは充分に「古代の神秘」じゃないか？ どうやらジェームズは生物学にはとんと興味がないらしい。とにかく敵を倒したので、俺は自信がついた。この程度ならば、魔物だろうがトラップだろうが何でも来い！

…と、とつぜん足元の床がなんの前触れもなく崩れ、**問答無用で死亡**。

オイ、ちょっと待てコラ。

唐突に始まり唐突に終わるシナリオ

ボタンを押しても飛ばせないメーカーロゴとタイトル画面を再び見せ付けられたあと、ゲームを再開。この程度でくじけてはいられない。なにしろ本作の最大のウリは**50種類以上のエンディング**。つまり必然的に繰り返しプレイを強いられることになる。

洞窟内で起こる様々なイベントでは、そのつど選択肢がいくつか表示され、その選択によって先の展開が変わっていくというシステムだ。有名どころに例えるとしたら、チュンソフトのサウンドノベルや「やるドラ」シリーズを思い出してもらうといいだろう。では、主な展開を一つ紹介してみるとしようか。

洞窟の奥深くへ進んでいったジェームズ氏は、地底湖でキャプテン・ゴールドという海賊の船を発見。船内には「エレノア」という黄金の小箱が眠っていた。…が、ゴールド自身も骸骨の化け物となって眠り続けていたのだ。

「貴重な古代の遺産をこんなところで眠らせておくわけにはいかない。これは私が貰い受けよう」

勝手なことを言いつつゴールドの亡霊を倒し、エレノアをゲットするジェームズ。

そのまま出口を探して探索を続けていると、いきなり女性の悲鳴が聞こえてきた。見ると、若い女性がトカゲ人間に襲われているではないか。トカゲ人間を蹴りで追い払い、助けた女性に話を聞く。彼女は名前をリサといい、薬草

狩りの途中で穴に落ち、洞窟に迷い込んだのだそうだ。

「出口までご一緒してもいいですか？」

断る理由もないので、同行することにする。ところが10メートルほど進んだところで、「あっ、**出口だわ！**」

なんじゃそりゃ。

出口に向かって駆け出すリサ。それからしばらくして…。

「キャー！」

いったい何なんだ、お前は。

あとを追ってみると、リサは数人の男につかまっていた。リーダーらしい男がこう言う。

「ご苦労だったな、ジェームズ。秘宝を渡してもらおうか」

ゲーム中ではまったく説明はないのだが、このカラミスという男はどうやら冷酷なトレジャーハンターで、ジェームズとはライバル関係らしい。

「人のものを横取りしようとは、育ちの悪さがうかがえるな、カラミス」

そう言うアンタもな。ついさっきゴールドから横取りしてきたばかりだろうが。

けっきょくリサの身と引き換えにエレノアを渡すことに。ところがそのとき**急に地震が起こり**、形勢は逆転。カラミスは秘宝をあきらめ去っていく。そしてジェームズ氏はエレノアをイギリスに持ち帰るのだった。めでたし、めでたし。

57種類のエンディング！（やりすぎ）

しかしこれは、あくまでエンディングの一つでしかない。選択を一つ誤ると、エレノアを奪われたりカラミスに撃ち殺されたりといった結末が待っている。

そういったバッドエンドも含め、プレイヤーが見たエンディングの数は記録されていき、全てのエンディングを見ることによって、真の秘密が明かされる…と、マニュアルには書かれている。また、プレイを繰り返していると同じシーンでも新たな選択肢が登場するようになり、別のシナリオにも行けるようになる。これまた先に挙げた二つのADVシリーズ作でおなじみのシステムだ。それにしても、海賊の隠れ家になったりマヤの遺跡になったりアマゾンの秘境になったり、**忙しい洞窟**である。

「アマゾネス編」「マヤの墳墓編」などといった

あとから追加される選択肢は、

● ゴールドに対し「命だけは助けてください。何でも言うことを聞きます」と命乞いをする

● トカゲに襲われているリサを一緒になって蹴り殺す

● 実はカラミスの仲間だったリサを逆に人質に

バカゲー迷言録

〜ノット・トレジャーハンター編

【ノット・トレジャーハンター】

だからと言って、「アイム・ノット・トレジャーハンター」のほうがカッコイイかと言われると、ちょっと困るが…。

【ジェームズ・アークライト】

あの格好で走る姿がなんともマヌケな英国紳士。声はシャア役で有名な池田秀一氏が担当しており、スタッフの入れ込みようがうかがえる。

【カラミス・ウィッシュバーン】

何の説明もなく登場するジェームズのライバル。こちらの声優は塩沢兼人氏で、池田氏とのやりとりはマニアにはたまらないかと。

厳密に言うと彼も金目当てではなく、手に入れた秘宝のコレクションを一人でながめては楽しむというオタク野郎らしい。なお、ジェームズの死因の半分以上は、彼のピストルによるものだ。

【リサ】

キャプテン・ゴールド編のヒロイン。展開次第でただの村娘になったり、カラミスの仲間になったりする。さらにジェームズの選択によって、トカゲに殺されたりカラミスに撃たれたりジェームズに蹴られたりと、人生を大きく狂わされる。

【薬草狩りにしては服装が怪しい】

リサを見て、ジェームズが心中でつぶやくセリフ。お前の服装のほうがよっぽど怪しいって。

【レディ・ファースト】

人質に取られたリサを黙って傍観していると、カラミスに「女性がこんな目にあっているのに何もしないとは、貴様に生きている価値はない！」と言われて射殺されてしまう。「こんな目」にあわせているのはカラミス自身だと思うのだが、どうしてこう自分を棚に上げるヤツばかりなのか。

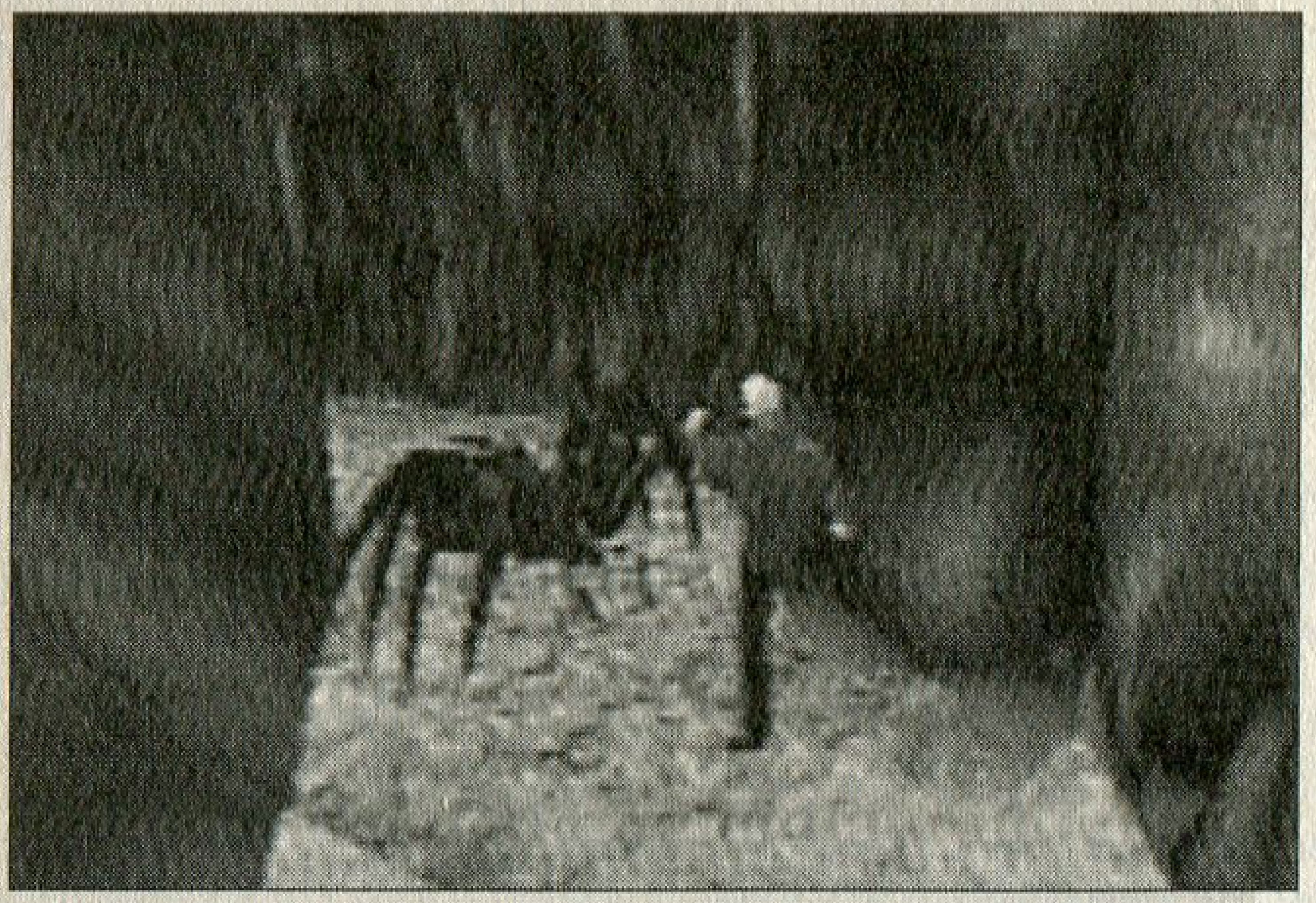
【マヤの墳墓編】

遺跡に眠る石仮面を手に入れるのが目的。石仮面を付けた者は不死身の超人に生まれ変わるのだ！　…って、いいのかコレ。後半のカラミスとの駆け引きも「ジ○ジ○の奇妙な冒険」そのままで笑える。

取る
など、俺のようなバカゲーマーのツボをつく、イカレたものが揃っている。たいてい**死ぬけど**。

結局、何度もプレイを繰り返して選択肢を増やしつつ、全てのエンディングを体験するのがこのゲームの最終目的となるワケだ。

常識的にプレイしていれば、ハッピーエンドにたどりつくことはそれほど難しくない。問題は、残り七割以上を占めるバッドエンドのほうだ。バッドエンドを全て見るためには、失敗するとわかっている変な選択肢をわざと選びつづける必要があり、**「いかにして新しい死に方を見つけるか」**という、まるで自殺マニアのようなプレイを余儀なくされるのである。



巨大クモと対決！　しかも素手！　すごいぞジェームズ！　…何だか古代遺跡というよりは「マリオ」の洞窟面に迷いこんだ気分になります。ちなみに攻撃は、パンチ、キックとも左右に繰り出すことが可能。あまり意味ないけど。

無限ループの罠にはまって餓死。キャプテン・ゴールドの前で死んだフリをするが、あっさりとどめを刺されて死亡。カラミスから逃げるために海に飛び込んだはいいが**実は泳ぎが苦手だったため**もがいているところを撃たれて昇天。洞窟内で出会った女トレジャーハンターに何者かと聞かれていきなり、

「貴様に我が名を知る価値なし！　ただ死ぬのみ！」

と叫んで襲いかかり、返り討ち。

こんなエンディングが**何十種類も**用意されているのである。特に、「マヤの墳墓編」のクライマックスとなるカラミスとの戦いでは選択肢が五つほど表示されるのだが、そのうち正解は一つだけで、あとは全て**エンディングが増える**（＝死ぬ）という凶悪ぶり。逆に、一番簡単に見られるエンディングは、「入ってすぐに回れ右して洞窟を出ると、物陰に隠れていたトカゲ人に矢で射られて即死」というもの。そこまでして**エンディングを増やさなくても**という気はするのだが。

ただ単に主人公がよく死ぬというゲームは多い。しかしこのゲームの場合は、こういったバッドエンディングを目指して、あくまで自発的かつ積極的に死への道を前向きに選択していかなければならない。数々のバカゲーを体験してきた俺も、さすがに長時間プレイしていると気が滅入りそうになった。

さて、そんな苦労を重ねてようやく到達した「古代の神秘が解きあかされる真のエンディング」の内容とは…？

まず、再び表示される社名ロゴ。いや違う、これは実写だ。オフィスの入口に書かれたものをそのまま撮影しているのだ！　何が始まるのかと思って見ていると、今度は**開発スタッフたちが登場**。パソコンに向かって作業をしたり、カメラに向かってピースサインを出したり、踊ったり、ソファで毛布にくるまって寝たりと、大変に興味深い「古代の神秘」が次々と映し出されていく。

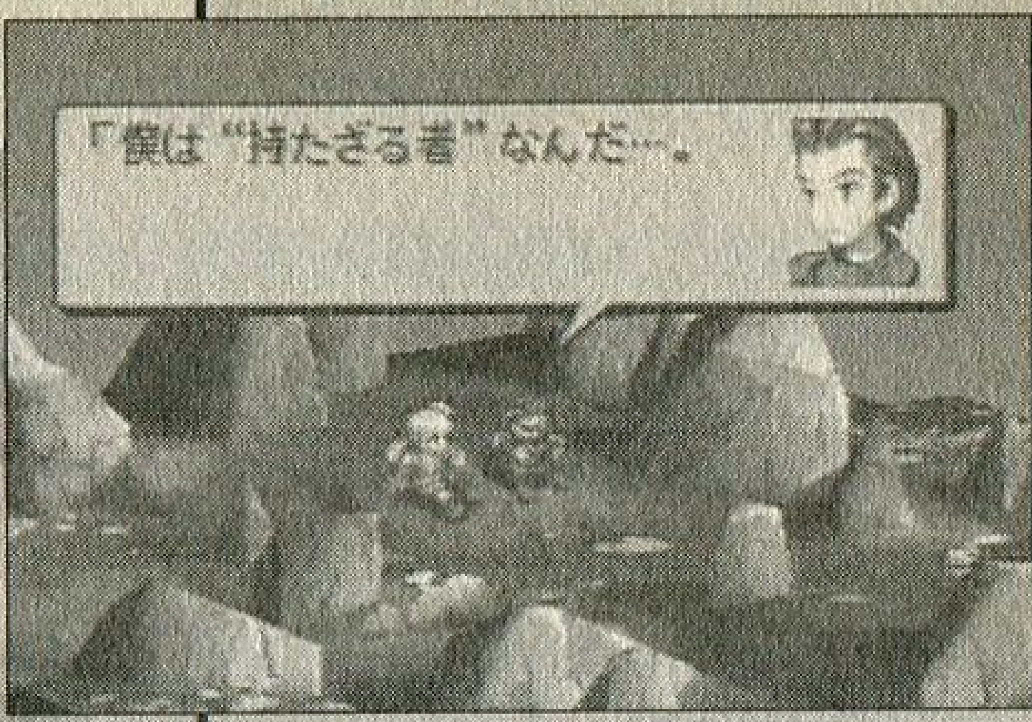
この、明らかにホームビデオで撮影したとわかる手ブレ付きの開発風景をムービーとして取り込む男らしさにはただ呆然。繰り返して言うが、これはオマケなどではなく、全てのエンディングを見たあとの**真のスペシャルエンディング本編**である。

短い人生を後ろ向きに全力疾走する自殺志願スプリンター、英国紳士ジェームズ・アークライト。そして彼を生み出したアクティアートのスタッフたち。

君たちのことは早目に忘れさせてくれ。

攻略実験室





ゆけゆけぼくらの魔法軍団！

ファイナルファンタジータクティクス

前号の「ラングリッサーⅢ」でお送りした、あえて手かせを嵌めるマゾプレイに、引き続き、今回は大作「ファイナルファンタジータクティクス」で挑戦してみよう！　この魔道士軍団で、混乱を極めるイヴァリースを救うことができるのか!?

SFCの傑作「タクティクスオウガ」に、「FF」風味をつけた「ファイナルファンタジータクティクス（以下、FFT）」。見事100万本以上を売り上げた大作のため、読者の方々の中で、プレイされた方も多いだろう。

一人の歴史学者が、数百年の間埋もれていた「デュライ白書」という文書から、真実の歴史を暴いていくという設定で、主人公はそのデュライ白書に登場する人物。多少詰めの甘さを感じるところもあるが、作り込みはさすが。未プレイの方には、先入観抜きでプレイされることをオススメする。

だが、そんなお気に入りの「FFT」にも、どうにもがまんできない部分が一つあった。それは、魔道士の地位が低いことである（大抵のRPGがそうなのだが）。

主人公がどんなジョブについてもOKのはずなのに、表記はいつでも「剣士」。百歩譲って、ナイフも弓も「剣」としよう、でも杖やロッドは違うだろう！

オマケに、主人公と敵の一騎打ちというイベントのクリア方法が、ある攻略本によると、「対抗できるのは忍者か竜騎士」とハッキリ書かれている始末。

そのとき、私の心は決まった。「よしわかった。そこまで言うのなら、3章のウィーグラフとの一騎打ちを、生え抜きの魔道士主人公で倒して差し上げましょう！」

かくして、「魔道士つれづれ道中記」が始まったのである。

機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：SRPG　発売日：97.6.20　価格：6800円

基本ルール

「FFT」基本講座

効率よく、ステキに優秀な魔道士を育て上げるためにも、「FFT」の基本、ジョブとアビリティについて、しっかりおさらいしておこう!

自由度の高いアビリティ

本作のキャラクター育成方法は、かなり自由度が高い。ジョブとアビリティの組み合わせが膨大な数になっているからだ。

ジョブというのは、「ナイト」「白魔道士」といった職業のこと。移動範囲や持てる武器の種類などは、「今就いているジョブ」に左右される。戦闘を続けると、経験値が入り、「ナイトLV2」などという風に、ジョブのレベルが上がっていくのだ。その条件によって、さらに上位のジョブに転職できるようになる(下図参照)。

アビリティは、特定のジョブに入った「ジョブポイント(JP)」で、能力を買うと考えよう。「ファイアを覚えるには、黒魔道士のJPが50必要」といった具合で、どんどん増やしていくのだ。



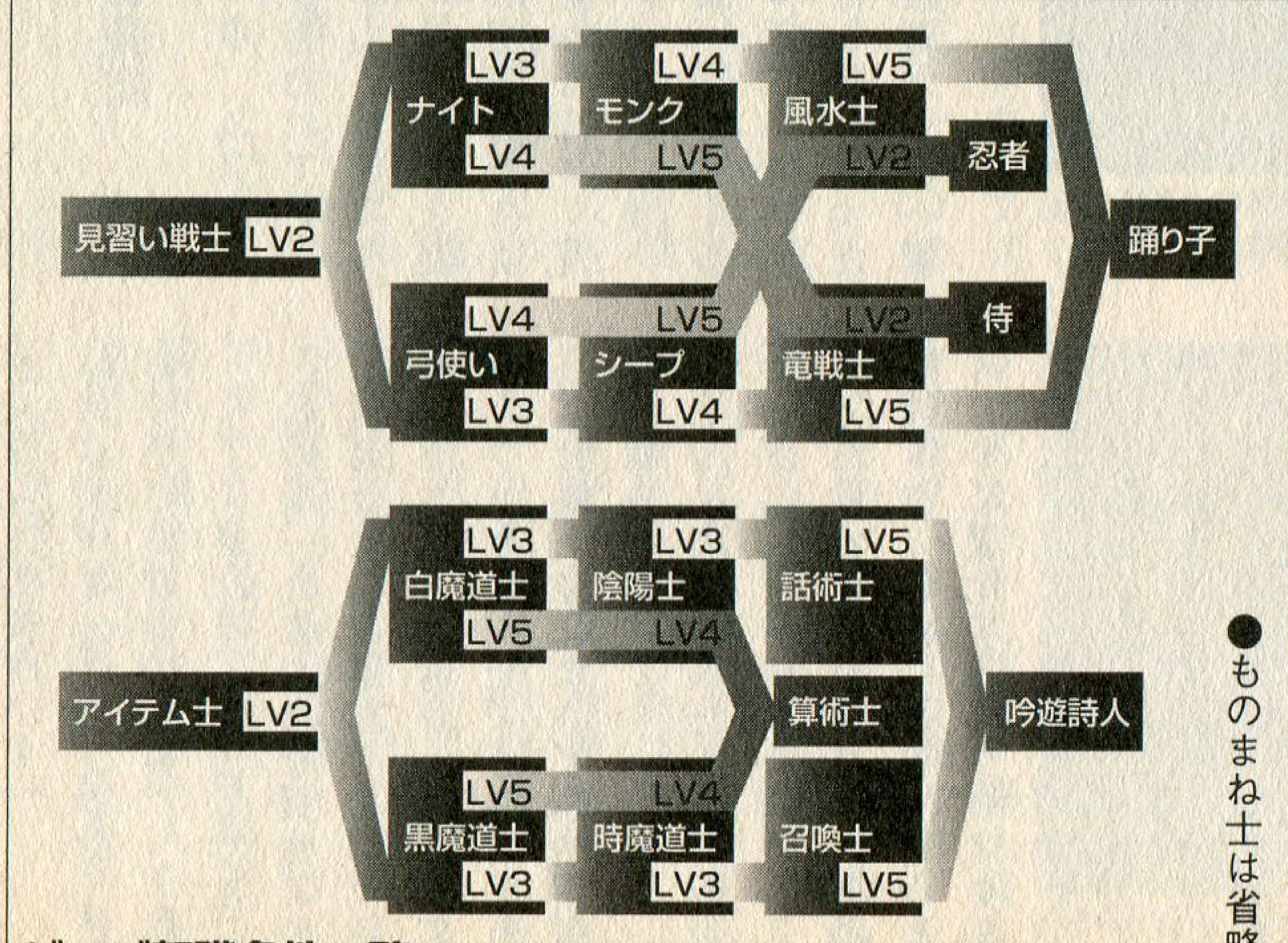
1章でのウィーグラフ。余談だが、この『風車小屋』は、戦闘開始時のカメラワークがかっこいい。

アビリティには、こちらから行動する時に使う「アクションアビリティ」、敵から攻撃を受けた時などに発動する「リアクションアビリティ」、能力を補助する「サポートアビリティ」、移動を補助する「ムーブアビリティ」の4種類がある。この組み合わせ如何によって、例えば、ナイトでありながら、アクションに「アイテム(アイテム士のアビリティ、以下同)」、リアクションに「魔法返し(黒魔道士)」、サポートに「二刀流(忍者)」、ムーブに「Move+3(吟遊詩人)」、などというアビリティを持ったキャラクターを作ることも可能なのだ。

今回のプレイでは、基礎となる「見習い戦士」と「アイテム士」は最低限認め、それ以外は黒・白・時の三魔道士と、陰陽士、召喚士の五つのジョブのみに絞ることにした。

話術士や算術士、吟遊詩人は一般的な「魔法使い」ではないので今回は不許可。当然、アビリティもこの5つのジョブのものからしか選べない。

果たして、これで一騎打ちに勝利し、無事、エンディングを迎えることはできるのだろうか…?



●ものまね士は省略

ジョブ転職条件一覧

変則リプレイ

瀕死の魔道士、戦場をゆく！

HPが少なく装備もロクに持てない魔道士たちは、打たれ弱いのが欠点。殴り殺されるのが先か？　強力な魔法が発動するのが先か？　手に汗握る戦場を再現!!

一撃必殺！ 逃げ回る仲間たち

まずは主人公の名前と誕生日を決めなければならない。名前は私的に大ファンの某マンガからいただいて「スパリチューダ」。誕生日は9月4日という自分の誕生日を入力すると…本作の舞台であるイヴァリース風に計算されて「処女宮の13日」。9と4と13…初手から暗雲たちこめるような不吉な数字の羅列だ。

最初の2、3マップを、見習い戦士やアイテム士で過ごすと、もう魔道士にジョブチェンジができる。入ったお金で装備なんか買わず、まず、魔法の能力の高いユニットを買って揃えるところから始めた。そして、最初から仲間だった何人かを、身ぐるみ剥いでソッコーで解雇（もちろん剥いだアイテムは売り飛ばす）。

「気持ちは変らないと思っていたのに…」

とか言われても、君たち魔法の才能ないんだもの。

新しく雇った子たちを育てつつ、マップの方は危なっかしくも順調にクリアしていく。なにしろ打たれ弱いので、5人中4人が戦闘不能状態でマップクリア、なんていうのはザラ。ゲストユニットとしてコンピュータが操作しているアルガスとディリータの2人が剣士系なので、幾分彼らに頼っているところも多い。1章はこの2人、2章ではアグリアスという女騎士に手伝ってもらい、なんとか先に進むことができたのだった。

道行きはゲストキャラと共に

2章のとあるマップ。ムスタディオというキャラが狙われているここでは、難易度を下げるために、「敵を全員倒せばＯＫ」の方を選んだ。だが、味方の魔道士たちは塀の前で弓使いに狙われ続け、残るは無傷のムスタディオと、敵一人と、瀕死の主人公。回ってくる行動の順番からいって、これはもうダメか、と思ったら銃を持ったムスタディオの遠距離からの一撃で敵は轟沈した。



キャラの動きが素晴らしい本作だが、見所はやはりここ。帽子を叩き付ける、名もなき脇役の名演技。

主人公「大丈夫かい？」
ムスタディオ「ああ、なんとかな。ありがとう助かったよ」

…アンタたち、台詞が逆だって。

この後、たまった軍資金でさらに魔道士を2人追加。これで主人公以下5人、全員が1から育てたユニットとなった。さあ、これからは全員一丸となって魔法習得の道を進もうぞ！

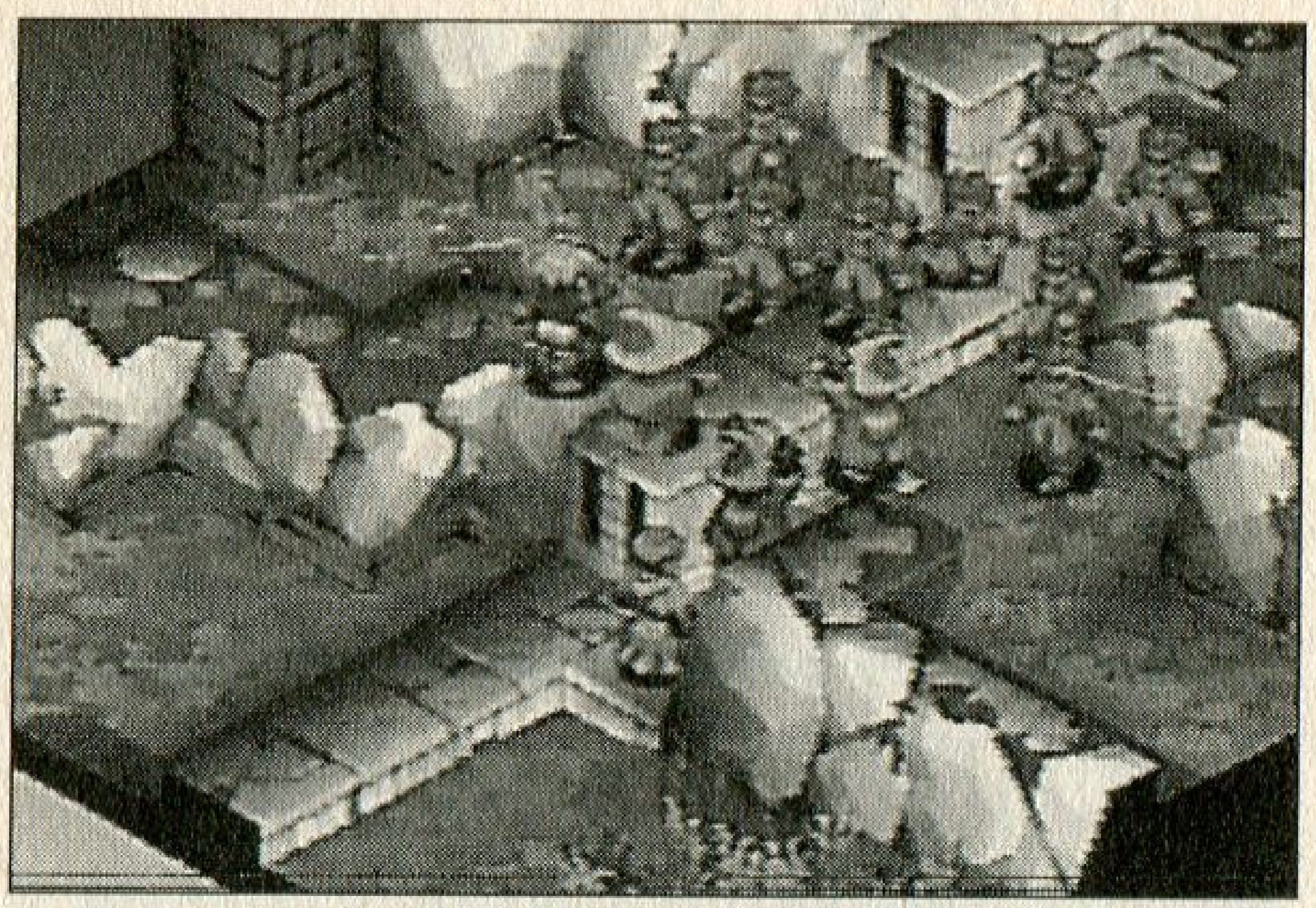
そんな欲を出したために苦労したのが「ベリアスの丘」。ここでは、召喚士のクリスタル（戦闘不能後3ターン経つと、宝箱かクリスタルに変化する。クリスタルをとると、アビリティの継承ができる）が欲しいがために、あえて最後の1匹を残して様子を見ていたのだが…。無事にクリスタルをゲットした後に、その事件は起こった。

この時点で主人公が戦闘不能（あと1ターンでゲームオーバー）状態だったので、「急いで倒そう」と味方が近寄っていったら、なんとそいつのMPはスッカラカン！　なにがなんでもこの一撃で倒さな

いといけないのに、敵の残りHPは19、こっちが殴ってもダメージは6。ええい、ダメモトで殴ってやる〜、と振り回したフレイムロッドが、ここぞとばかりに追加効果のファイアを発動した。ふぅ、やっぱりピンチを救ってくれるのは魔法なのね！

決戦！ガフガリオン＋α

2章終盤のマップ、「ゴルゴラルダ処刑場」。ここは敵8人味方5人という、数の上でも不利な上、ガフガリオンという超強力な敵キャラが混じっている。味方が二部隊に分かれさせられるので、一気にガフガリオンだけ集中攻撃というわけにもいかない。敵をひきつけようと思っても弓使いに狙われ、近づかれたらナイトに体力の9割から持っていかれ、黙って立ってりゃ時魔道士にスロウをかけられるという始末。とにかく普通に剣士系で進めていても辛いマップなのだ。



スペシャルバトル。イキナリ遭遇したモンク11人の面々。クローン人間のようでコワかった…。

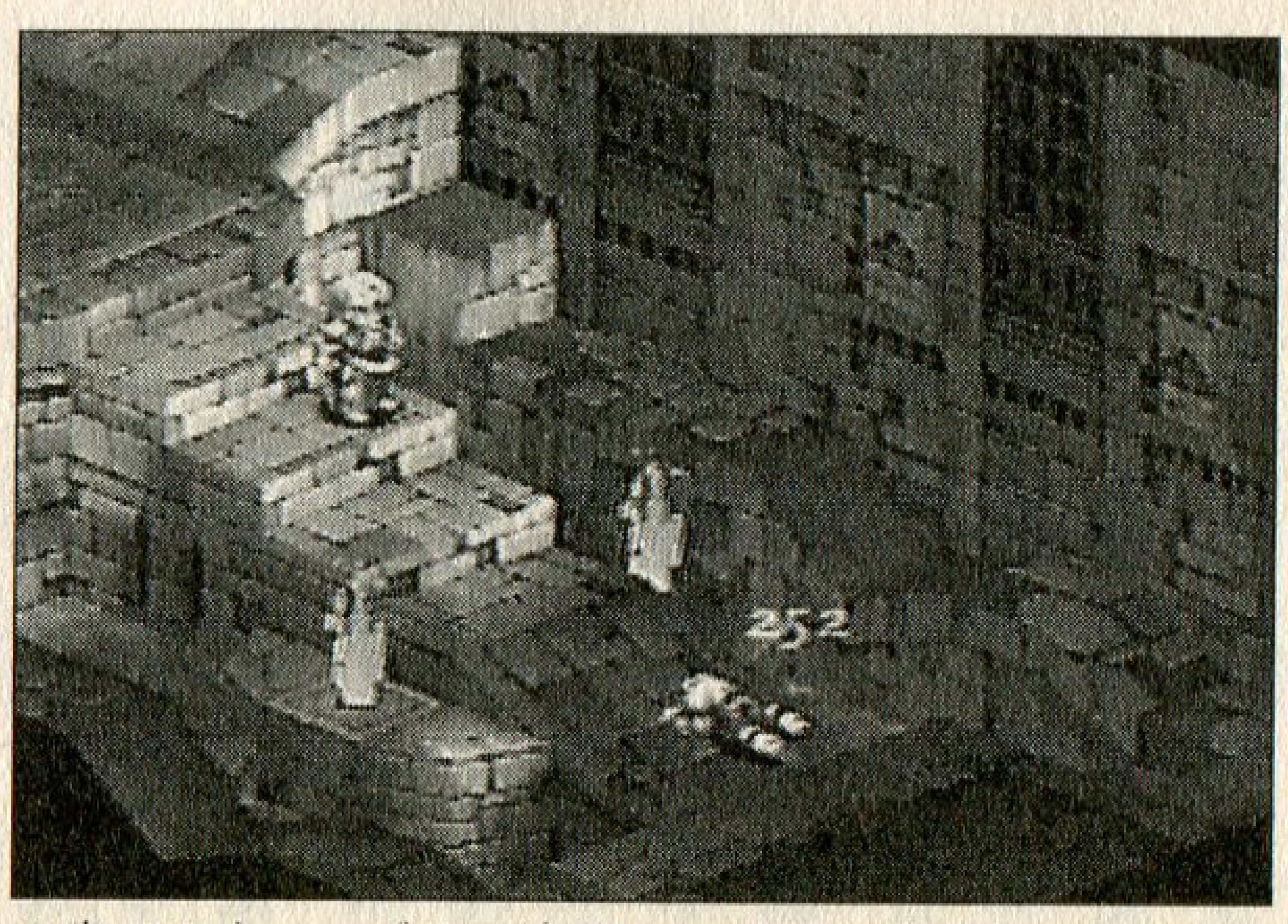
4、5回やり直した後に成功したのは次の方法。ガフガリオンはなぜか白魔道士を狙うことが多かったので、ガフガリオンが5人の中間にくるようにオトリに出す。そこに全員で黒魔法をかけ、まずガフガリオンを撤退させる。その後、戦闘不能キャラの蘇生タイミングをきっちり計り、復活直後に攻撃を受けて死亡することのないように注意し、ドンムブ（その場所から動けなくなる）をナイト連中にかけまくって、弓使いや魔道士から倒して行く…というもの。

そして次のマップ「ライオネル城城門前」が、決戦ガフガリオンの第2戦。城門の内側に主人公とガフガリオン、外側にその他の敵と味方、という配置になるここでは、いかに素早く外の味方に手を差し伸べられるかがポイントだ。え？ ガフガリオンは大変じゃないのかって？ 実は、ガフガリオンの遠距離攻撃「闇の剣」はダメージが54。翻って我が主人公スパリチューダ君（黒魔道士、アイスロッド装備）の放つブリザガは、191。さすがに一撃というわけには行かないが、ブリザガ＋ブリザドの2回で終わってしまうのだ。

その分といってはなんだが、大変なのは門の外にいる4人の魔道士ちゃんたち。ナイト3人、弓使い2人、召喚士1人という構成の敵は、マップが狭いせいもあって、あっという間に接近してくる。敵の配置がバラバラなので、まとめて魔法をかけるのが難しく、ひきつけるとこっちが死ぬ、ということの繰り返しなのだ。

結局うまくいった方法は、主人公が城門の向こうから、ケアルやレイズといった回復・蘇生魔法をかけ続け、4人は攻撃に徹するというもの。門を開けて合流するよりも、なぜかこの方法が上手くいった。ここも挑戦すること5、6回…もうダメかと思ったよ…。

ちなみに2章の最後、不浄王キュクレイン戦。剣士系ユニットを育てている友人が、「クリアできねー！」と叫んでいたのでどうかと思っていたのだが、ブリザガ＋ファイガ×4であっという間に終わった。どうも魔法の場合、みんなで1人を集中攻撃、というパターンには強いらしいことが判明した。



3章でのウィーグラフ決戦。一回目は即死させられて無念のリセットとなる。

ゆけゆけ三つ子の黒魔ちゃん

ある程度アビリティが取り終わると、1人を残して黒魔道士に転職した。黒魔道士がもっともバランスがよいジョブなのだ。「銀河鉄道999の車掌さん」という噂の黒魔ちゃんが3人、ぽてぽてと並んで歩く姿はまるで三つ子のようでカワイイったらない。

3章最初のヤマは「オーボンヌ修道院」の連戦。特に最後の、ウィーグラフが出てくるマップが問題だ（こう考えると、主人公の前に立ちはだかるのはいつもコイツだな）。

先頭切って動けるウィーグラフが、たたたっと近寄ってきて、「無双稲妻突き！」とやると、範囲に入った3人のうち、1人が即死、1人が沈黙、もう1人は次の弓使いの攻撃を受けて死。あああ、まだコッチの順番も回ってきてないのに、いきなり残り2人になっちゃったよ！ HPがちょうど180前後のため、何度やっても無双稲妻突き182ダメージを食らって何人かは死んでしまう。一度だけ、なぜか違う技を使ってきたため、その隙を逃さず、残った仲間の魔法3発で沈めた。

その後、魔人ベリアスと化したウィーグラフとの会話で、「シャキーン！」と音も高らかに腰から剣を抜くスパリチューダ。だから君は剣なんか持ってないだろうよ。

よし！ あとは3章終盤の一騎打ちに突入するだけだ！

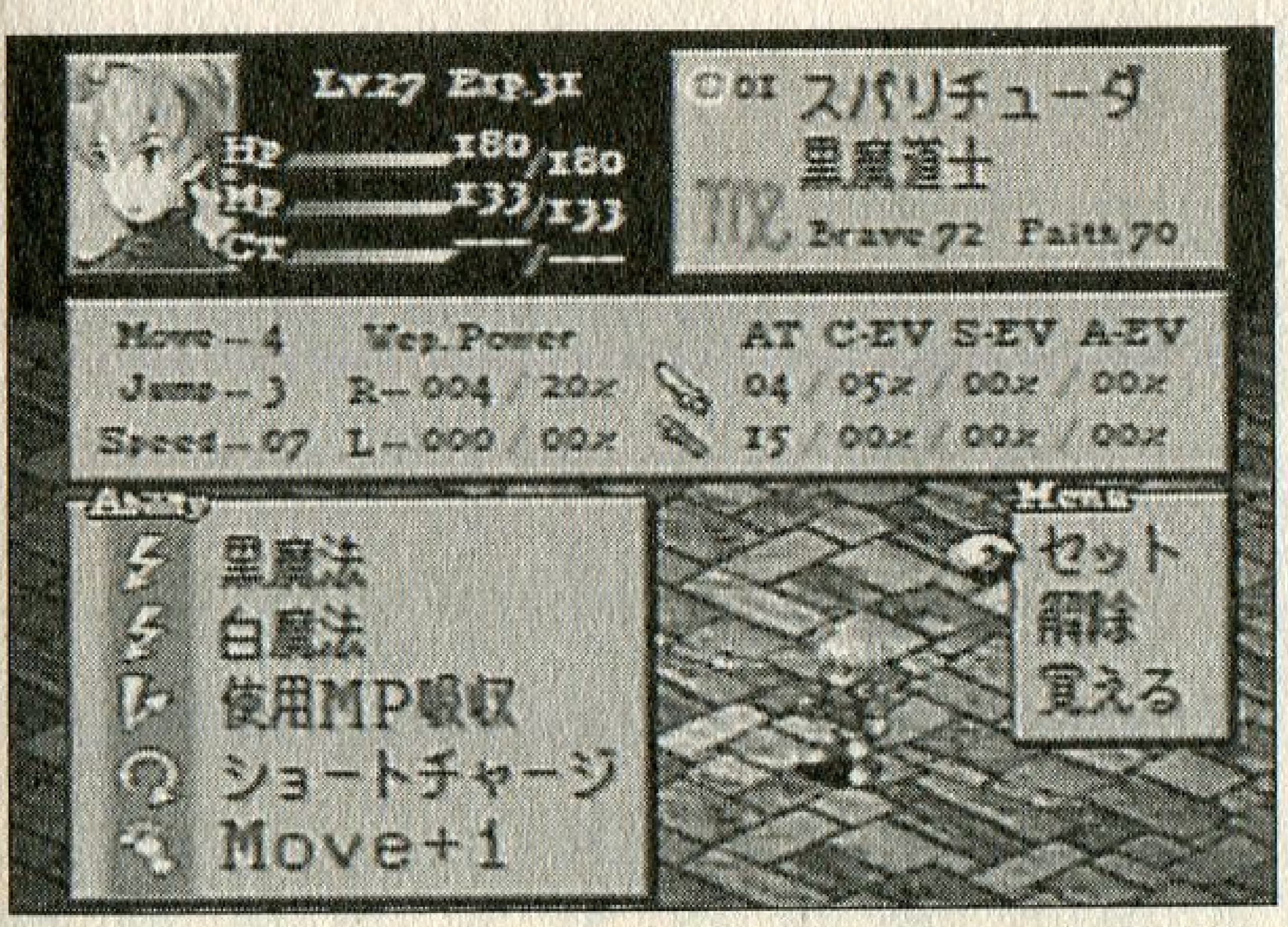
ウィーグラフとの最後の戦い

さあ、ついにやってきた、ウィーグラフとの一騎打ち！ 思えば「FFT」のファーストプレイでも大変苦労したものだ。あの時も魔法使い系で育てていて（でも今回と違って浮気も多かった）、この一騎打ちがいかんともしがたく、解決に1週間以上を要したのだ。ちなみにその時の解決方法は、なんらかの大量体力回復手段を持ち、弓使いの「speedセーブ」で自分のスピードを上げ、2連続で魔法がかけられるようになるまでなんとか持ちこたえてから、初めて魔法を唱えて勝ちにいく、というもの。だが今回は弓使いになれないのでこの方法は使えない。

まずは正面から行ってみよう、ということで小手調べの一回目だ。スピードはウィーグラフの方が速いので、先行はあちら。てくてくっと来て無双稲妻突き！

…ダメージ252。即死。

ちょっとまて！ こっちのHPは190そこそこだぞ!? ここからどうやってHPを50以上上げろって言うんだ〜。



これでどうだぁ！ と言わんばかりのステータス画面。魔法への執念が今、実るか？

心を落ち着かせての2回目。まず、HPを上げるために、「魔術師のローブ」を脱いで、「力だすき」に着替える。これでHPが40増えた。ないよりはマシだろう。さらに、無双稲妻突きが雷属性の攻撃であることを確認し、雷属性攻撃を無効にする「ラバーシューズ」を身につけた。さあ、これでどうだぁ！

ラバーシューズのおかげで物理ダメージのみになり、一回につき140ダメージで済むようになった。よしよし、なんとか一撃即死は免れたぞ。そこですかさず、渾身のフレア（計算上は350ダメージが行くはず）を撃と…うとしてリセット。なぜなら、呪文の詠唱に時間がかかって、ウィーグラフの攻撃の方が先になってしまうからなのだ。むぅ、この点については、行動して即攻撃ができる物理攻撃ジョブの強みだな。認めたくないけれど…。

しかし問題点は浮き彫りになったも同然。主人公は時魔道士のサポートアビリティ、「ショートチ



魔法使いだけでのラスボス戦。いきなりホーリーなどをかけず、低威力の魔法でアルテマをフェイスアップさせよう。

ャージ（呪文の詠唱時間が短くなる）」を覚え、3度目の戦いに臨んだ。140ダメージなら即死はないとわかったので、またしても魔術師のローブに着替え、攻撃力をアップさせる（ショートチャージをつけるため、魔法攻撃力UPを外さないといけなかったのだ）。さあ1ターン目、ウィーグラフの攻撃。2ターン目、スパリチューダにフレアを詠唱させ、かかるタイミングを見ると…次のウィーグラフの行動前だ！ よっしゃあ!!

1発309ダメージのフレアが炸裂し、ウィーグラフは瀕死状態に。やった…ついにやったよ！ 忍者や竜騎士じゃなくても、魔法一本ヤリで育ったか弱い黒魔道士だって勝てるじゃないか!!

ちなみに、その時のデータはこんな感じだった。

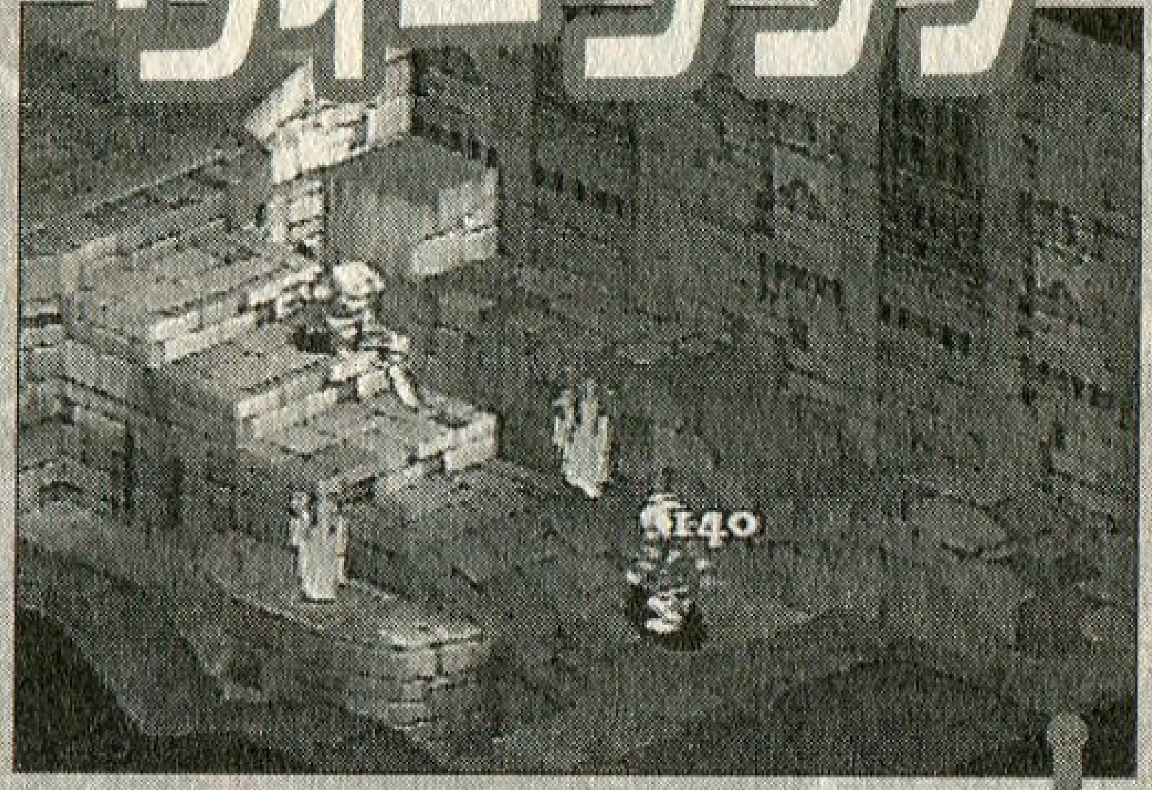
ジョブ：黒魔道士 レベル：27
HP：180 MP：133
アビリティ：黒魔法、白魔法、使用MP吸収、ショートチャージ、MOVE＋1
装備：金の髪飾り、魔術師のローブ、ラバーシューズ

この後彼らは、ベリアス、エルムドア、ザルエラ、アドラメレク…といった並み居る強豪たちのいるマップを、平均時間約1分でクリアしていくのであった（その割に、弓使いやモンクが多いマップではあっさり全滅したりもしたけど）。もちろん、ラスボスだってMP切れに苦しみながらも全員黒魔道士で倒せた。

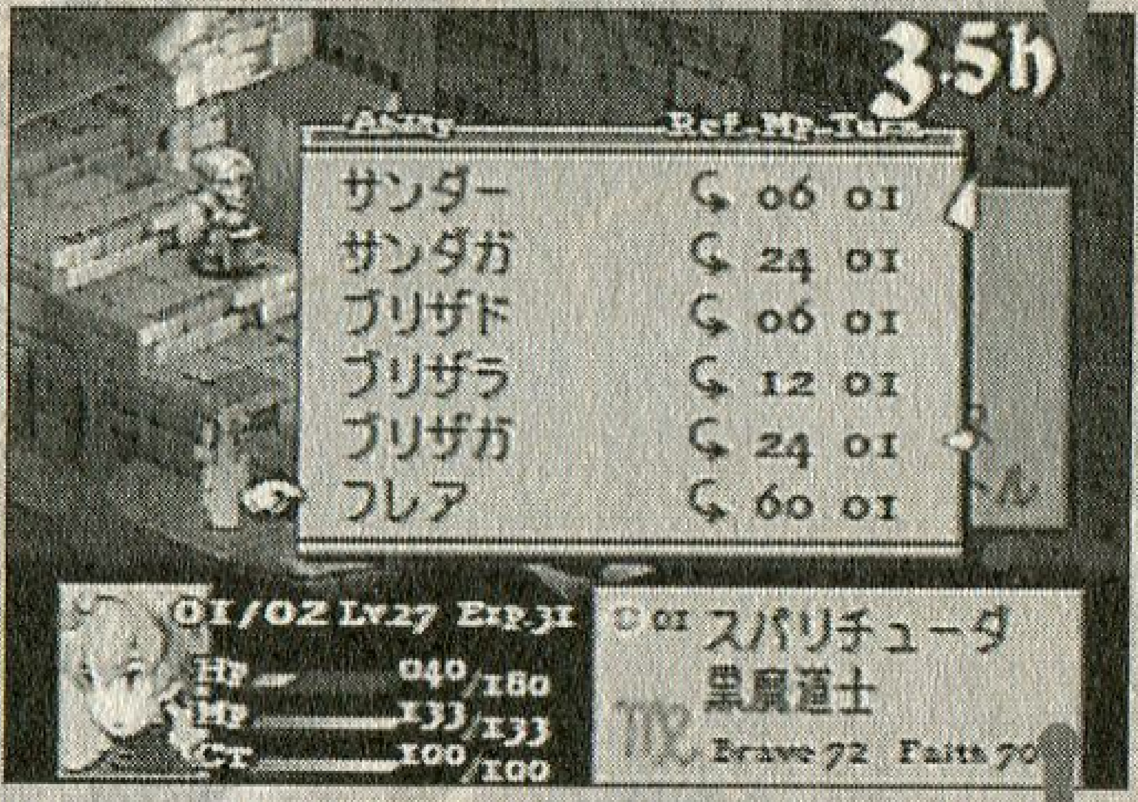
こうして、「FFT」も魔法使いのみでクリアできることは証明されたのだった。

でもやっぱり、黒魔道士が「剣士」って言われるのばかりは納得行かないんだけどね…。

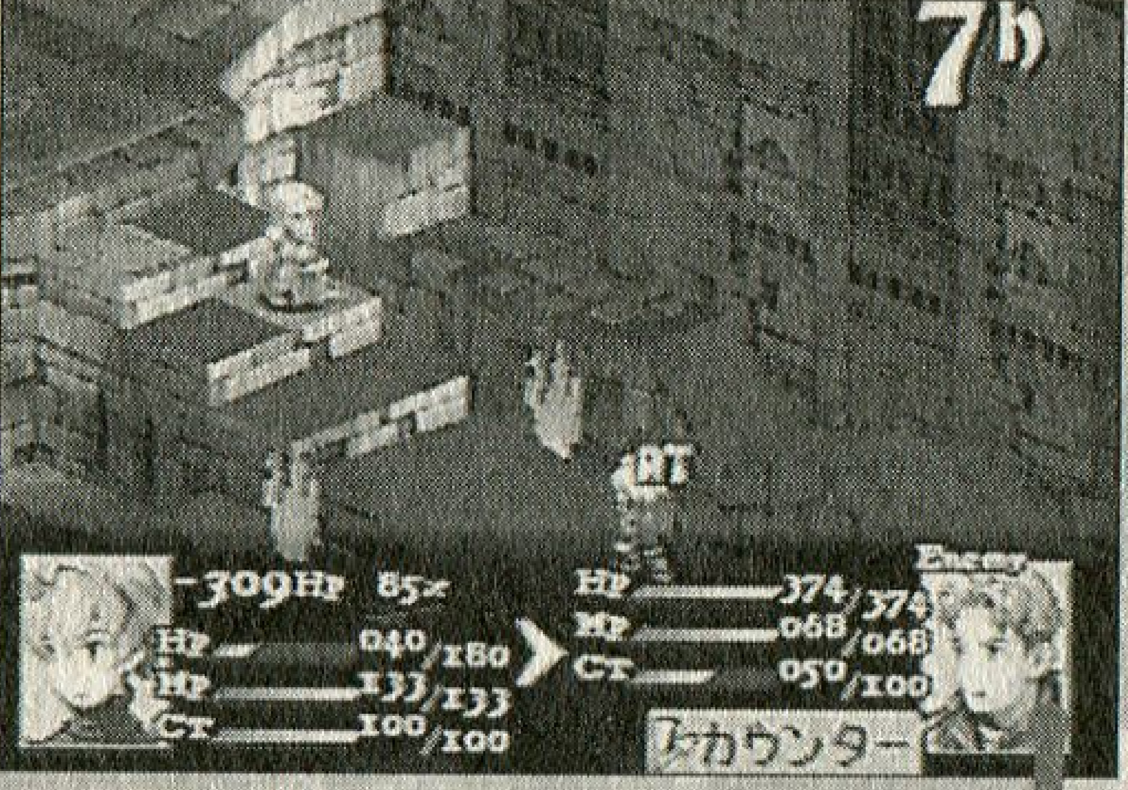
絵でみる 決戦！ウィーグラフ



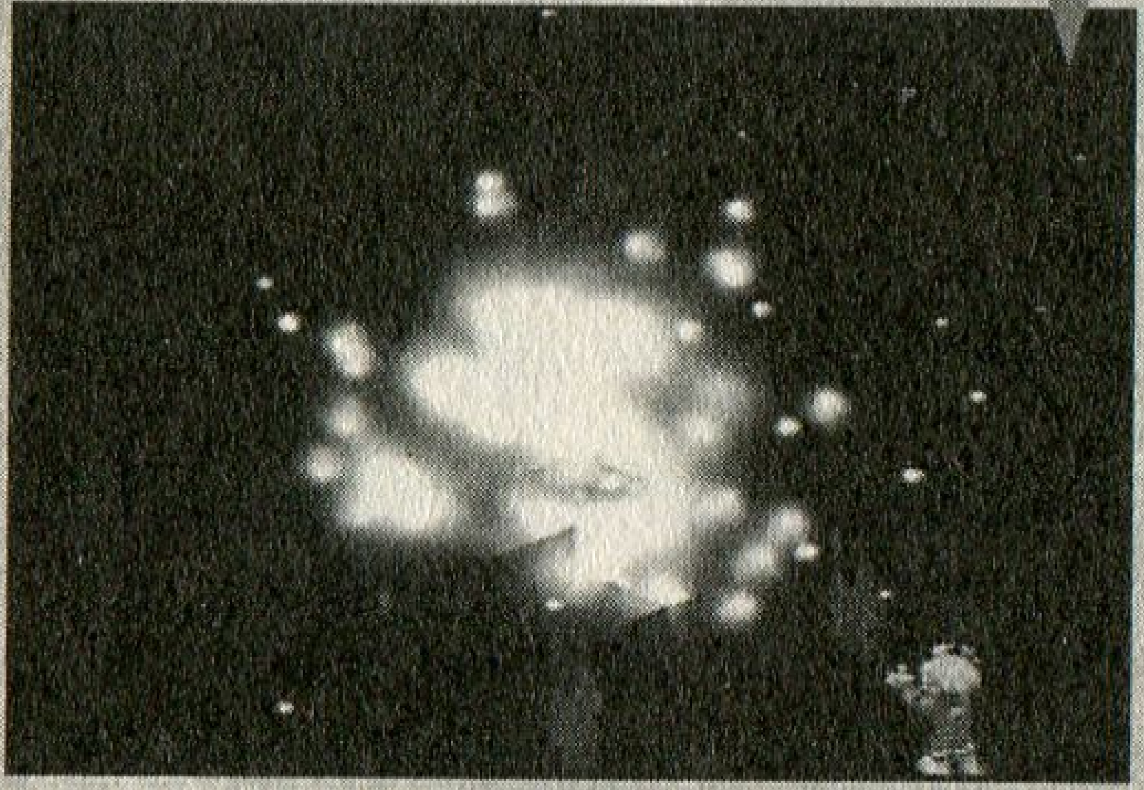
ラバーシューズのおかげで、ダメージが140に。即死は免れたけれど、次の攻撃が向こうだと死ねる。



次はスパリチューダ君の番。今現在の最強魔法フレアをかけようとしたら…ターン1！ すぐかかる！



ダメージを確認すると309。85％という命中確率が気になるが、とりあえずこれが決まれば瀕死状態にもっていける。



どっかーーーーーーん。轟音と共に見事炸裂。この時、寝食を忘れた数十時間がようやく報われた。

禁断の世界?

煩悩ゲームの世界



あなたは知っているだろうか。

ゲーム誌には載っていない、ゲームジャンルがあることを…。

煩悩、それはロマン系。普通に遊べば普通のゲーム。でも〝煩悩力〟をもって遊べば、友情は愛情へ、ライバルだと思っていた男たちのセリフの端々にもまた〝愛〟が溢れてくるのです。そんな煩悩を刺激してやまないゲーム、すなわち〝煩悩ゲーム〟。

さあご一緒に煩悩ゲームの世界へ旅立ちましょう。中には戻ってくることができない人がいるとは思いますが、心配はいりません。深呼吸をしてリラックスしてください。楽しい世界ですよ!…多分。

煩悩ゲームってなんのこと?

はい。そんなフツーゲーマーのあなたのために、このコーナーはあるようなものです。ご説明いたしましょう。

あなたも「あの子、オレに惚れてるんじゃないかなぁ」と思うように、うすうす感じているとは思いますが、詩織ちゃんのHなマンガがあるように、セフィロスのHなマンガもあります。小説もあります。悶々と想像もしています。煩悩です。容赦なく全開です。でも注意しなくてはいけないのは「セフィロスとエアリス」ではないということです。ましてやピカチュウも間違いです。「セフィロスと宝条」とか「シグルドとバルト」「シックスとユーイチ」「アーヴァインとスコール」のように、♂と♂だということです。ちなみにこういった男同士の組み合わせを〝カップリング〟と呼び、カップリングを構成するキャラクターを〝シグ×バル〟や〝シグバル〟のように表します。前の名前の人が〝攻(せめ)〟後ろが〝受(うけ)〟となります(〝やおい〟と呼ばれる世界のルールと偶然に一致!? ではありません。そのものです)。

そんな、男の子でも鼻血間違いナ

シの煩悩ゲームの世界を、煩悩ソフト紹介とあわせて覗いてみましょう。まず今回は入門編ということで、普通にゲームをしているあなたにも、煩悩ゲームを楽しむコツみたいなものを、お教えしちゃいます。

煩悩ゲームは、ギャルゲーの女の子向けバージョン？

いいえ、違います。男の子の〝妄想〟と女の子の〝煩悩〟は一見、同じようなものなのですが、実際にはかなり違っています。とりあえず、煩悩ゲームの代表格、「ＦＦⅦ」を使って説明いたしましょう。

多くの場合、男の子は「女の子のＨな姿が見たい」「萌えるシチュエーションが見たい」と妄想します。これは「自分と女の子」という関係を築き上げようとしているのですが、それに対し、煩悩力豊かな女の子は「自分とクラウド」ではなく「セフィロスとクラウド」という、「他人と他人」を結び付けようとする縁結びおばさん的方向へ能力(ちから)が向いています。

で、ここからが煩悩力と愛の力が試される試練の時なのですが、「セフィロスとクラウドは、ヤんねーだろ」と、心無い(?)男に言われるのは女の子もわかっています。そこで愛と煩悩と「ぜってーくっつけてやるコノヤロー」という気迫で二人のお見合いの舞台をセッティングし、よそいきの服を着させ、はては演技指導や化粧までキャラクターに施し、「ほーら、やっぱり私の想ったとおり最高のカップリングだね」と納得するまでに煩悩力を高め、行使するのです。

なにせ煩悩力があればＦＦⅦなどはかなりの鼻血度数をマークするゲーム。心を壊されるクラウドと、そのクラウドの憧れだったが敵となったセフィロス、二人は星の運命をも巻きこみながらぶつかり合う。憎しみ、悲しみ、畏怖、憧れ、怒り、そして絆？　うーんシビれます。もう二人をせめて自分の頭の中だけでも強く結んであげないと、気の毒で気の毒で仕方がありません。二人はなんでこんなに固執しあうのか、二人の間にどんな過去があるのか。二人はどんな想いで傷つけあうのか、なんていう想像をしつつ、「やっぱりセフィロスが攻だなぁ。でも素直なヤリ方じゃないんだろうなぁ。クラウドまた壊れちゃうかも。「可哀相」とか「セフィロスの喘ぐ声聞きたい？　じゃあ攻は誰が？」などと考えていきます。で、勢いを活かして小説を書いてＷｅｂページに載せたり、オンリーイベントで盛り上がったりすると、自分がくっつけた二人の結婚式に誇らし気に出席する時のような気分です。

強いナマイキなキャラクターが受になるのは難しいのですが、どうやって受にならないようなキャラクターを受にしてやろうか、というのも大きな楽しみです。

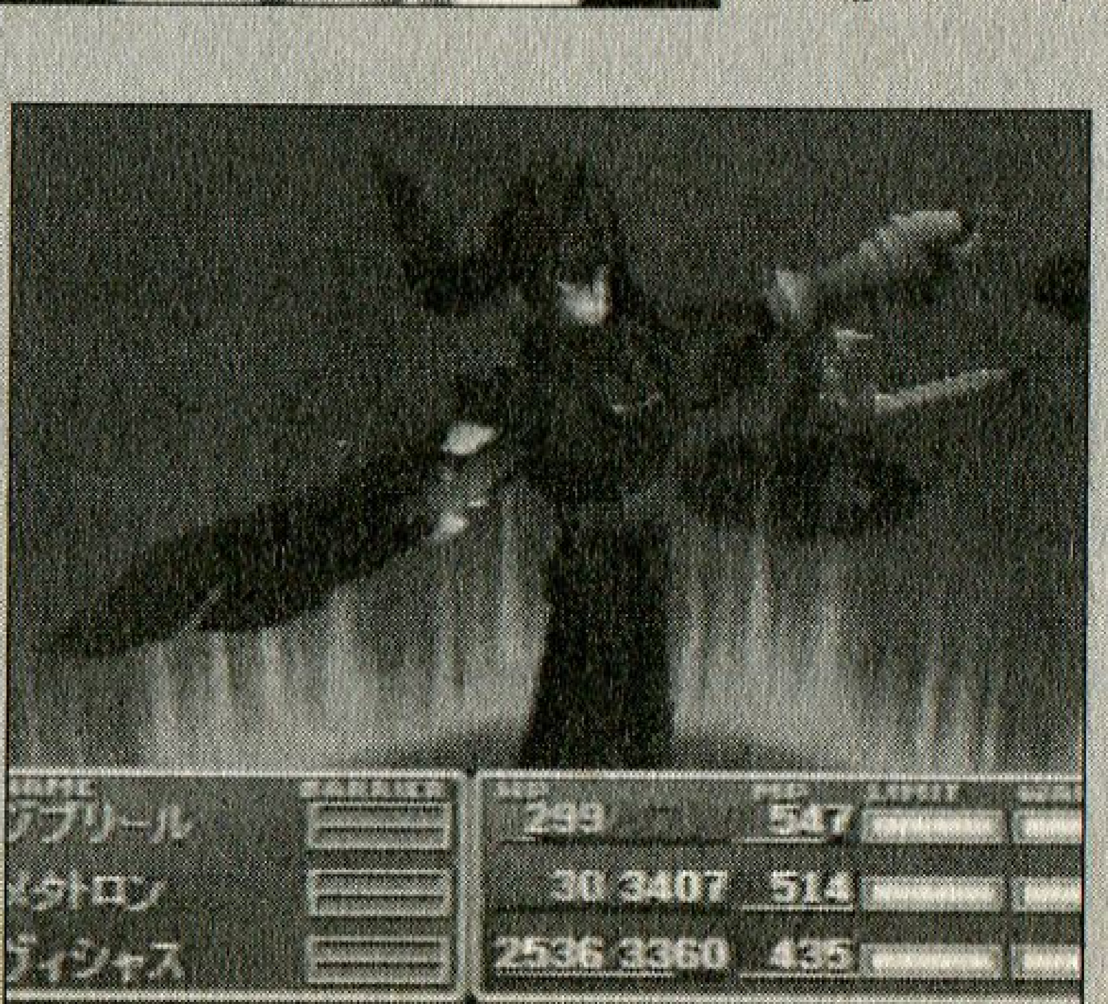
こういったことが、「女の子＝受読者＝攻」という、固定されて男性本位な男の子の〝妄想〟とは一線を画す、〝ストーリー性〟をもった、情緒豊かな世界観をもたらすことになっているのです。

では次のページから、いよいよ煩悩ゲームの紹介。

煩悩炸裂!? ＦＦⅦ名場面集



悲惨な過去を持ち、しかもストーリーでは運命に翻弄されまくりのセフィロス。このキャラは萌えさせます。煩悩ワールドでは彼中心である場合が多いです。



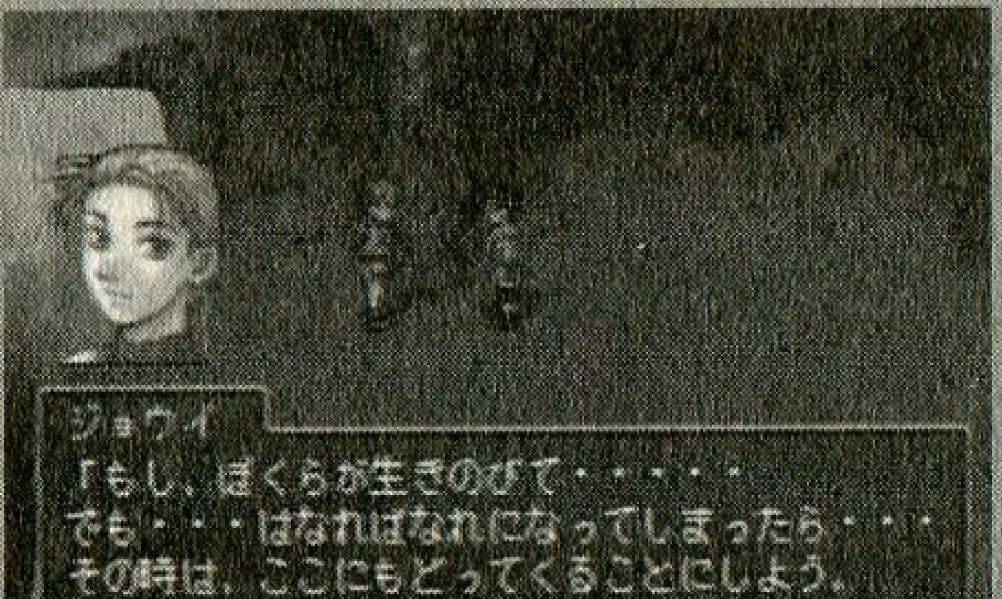
隠しキャラでありながら、煩悩少女たちに大人気のヴィンセント。背が高くスタイルも良く女性的な顔、というビジュアルもさることながら、科学者・法条にいいように改造された(弄ばれた？)、という設定がヤバイ。



煩悩ゲームワールド

ここでは、十分に成長した煩悩力を備える女の子の目（協力／山本瑞紀さん）を通して、初心者にもわかりやすく煩悩ゲームをいくつかのパターンと合わせて紹介します。

幻想水滸伝 2



幼馴染でこの容姿でこのセリフ…、狙い過ぎですよ、コナミさん。

友情を愛情にすりかえる煩悩基本パターン。これは煩悩力が多少低くても問題ないパターンですね。

王道としては、ジョウイ×主人公。瑞紀さんの場合は、逆のカップリング、もしくはジョウイ受が好き。思うに、自分の気に入ったキャラクターが可愛がられているほうが良いとのこと。もちろん、その逆の人もいます。

しかし、ゲーム内容をストレートに受け取れば、ジョウイ×主人公になる。ゲーム中の、

「君がいたから、ぼくはさみしくなかった？　あの時が、永遠に続く気がしていた？　ぼくらは、同じ道を歩いた？　生も死も、ともに選んだのだから？」

などというセリフを読むと、煩悩あふれる少女たちは、もう妄想せずにはいられない。

サイキックフォース2012



こちらは定番のバーン×キース。エンディングのシーンからしてヤバ過ぎます。

永遠のライバルパターン。これも基本。煩悩少女の傾向の一つとして、仲が悪い二人をくっつけたがる傾向がある。キースとバーンは仲が悪いわけではないが、仲良くできる境遇でもない。そこがポイント。また設定上性格や素行が悪いとされる刹那などは、煩悩力が高い人にとっては逆に可愛いと思うところがあるようで、刹那を受として捉える人もいる。後はカルロ×キース。瑞紀さんは、これが一番シックリくるそう。理由としては、カルロはキースの部下という設定で、外見的にキースのほうが受くさい顔をしている。それに、下克上のほうが面白い。ということろがある。キースのようにクールであまり話をしないキャラクターは、外見で受か攻かが、たいてい決まる傾向にある。市販されているアニメビデオも鼻血度数高し。

ソウルハッカーズ



意地っ張りで、細身でシャギーボブ。ツボつきまくりのシックス。

グラフィック的には、ユーイチやシックスが受にまわりやすい。キャラクター的にも、ユーイチは可愛らしいし、シックスは髪型がポイント。シャギーボブなキャラクターが好きな人は多い。瑞紀さん的にはユーイチが受になる時はシックスが攻めのシックス×ユーイチ、これは昔からの腐れ縁パターン的なもので、煩悩ワールドでは結構定番。シックス受のときに出てくるのが、スプーキーこと桜井。桜井は結局、敵だったし、他の男キャラはちょっとやおいの世界では使いにくいので、彼に白羽の矢が立つ。実は裏切り者、というキャラは、攻に回りやすいところがある。ゲーム中盤で、シックスが囚われの身になるシーンがあるのも大きい。ちなみに、心にキズがある感じのキャラクターは、顔つきにもよるが受にまわされることが多い。

煩悩ゲームの世界

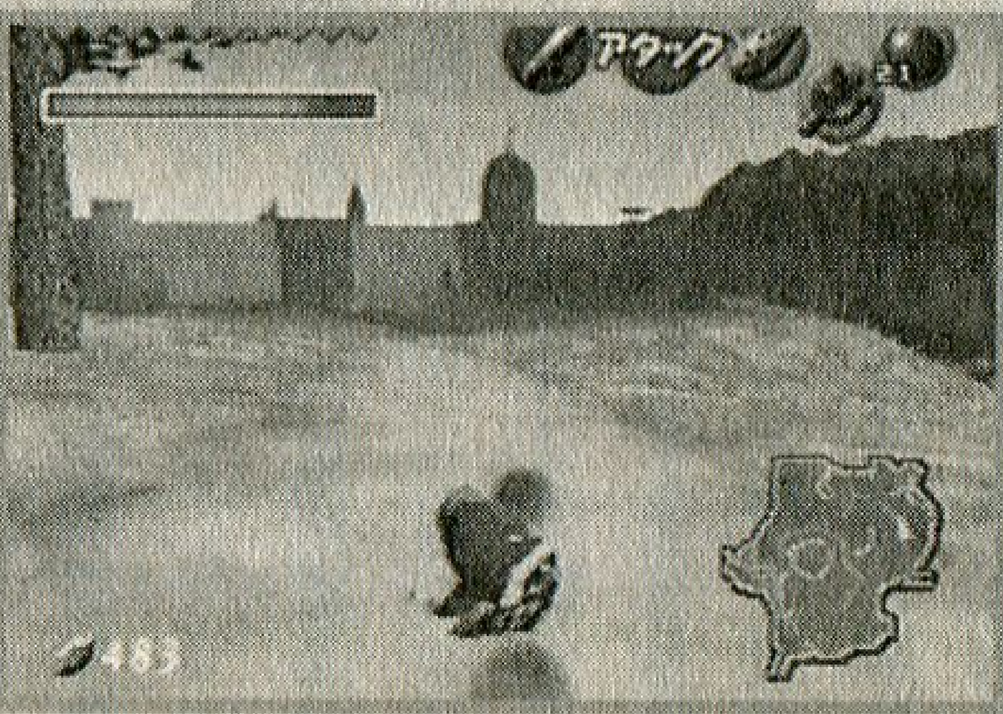
サガフロンティア



双子でありながら殺し合う運命にするブルーとルージュ。ああ、なんてかわいそう……と煩悩炸裂。

メインキャラとなる男は意外と人数が少ないため、ルージュ×ブルー、ブルー×ルージュやヌサカーン攻など。他にもあるものの、わりとカップリングは少ない。高めの煩悩力がないとこのゲームが煩悩ゲームなのがわかりにくいかもしれない。しかし高レベル煩悩ゲーマーにとっては扱いやすいゲーム。その要因の一つは「近親パターン」。これに関しては好き嫌いがかなりあるところだけど、なんにせよキャラクター同士の間に何らかのオフィシャルな繋がりがあると、それを主軸にして話を作りやすい。あとこのゲームの世界観。ファンタジーが嫌いだという煩悩ゲーマーは少ない。グラフィックや服装も良い感じ。ちなみにヌサカーンが攻になる理由としては「マッドな医者＝サディスト」パターンという基本を踏んでいる。

ゼルダの伝説 時のオカリナ



操作感バツグンのこの前転に、これほどの煩悩を感じさせるとは…。さすが天下の宮本様？

これはちょっと珍しい単体パターン。カップリングは難しい。が、かなりいけている3D煩悩ゲーム。煩悩アワードをあげたい。まずなんといってもリンクの服装が気になる。「えー、何その服ー、前転したらパンツ見えちゃうよー。もしかして全身タイツー？」という、からかいたくなるかわいさ。それに子供の心のまま大人のカラダになってしまっているというのが、めちゃめちゃエロい。ほかにもクラっとくるシーンがいろいろあって嬉しい。意図的に煩悩ゲーマー向けに仕込むのではなく、あくまで天然というのが、際限の無い煩悩を生み出している。やっぱり宮本茂様は神様です。インターネットでは、男になったゼルダ姫にもてあそばれてしまうリンクも目撃してしまいました。イイ煩悩力をもっています。

いかがでしたでしょうか。「こんな見方があるのか」と感じてくれれば幸いです。なにより昨今、メーカーやゲーム誌に〝楽しみ方〟をまかせっきりな人が多い中、「自分の楽しみ方」を持っている煩悩ゲーマーは、プレイヤーとして自立した、真っ当な姿だといえはしないでしょうか。

ゲームの楽しみ方がいろいろある、ということは『ナイスゲームズ』の読者ならば当たり前のことだと考えていると思います。

インベーダー時代のハイスコア争い、名古屋撃ちなどのハイテクニックに始まり、攻略法、裏技、連射、隠しキャラ、早解き、対戦、大会、やり込み、交換／収集、コスプレ、ネットワーク…。時代とともにゲームとともに〝ゲームの楽しみ方〟も変化し続けてきました。そして現在、メーカーが作り上げたキャラクター、ゲーム誌が生み出したバカゲーがムーブメントとなっています。しかし〝煩悩ゲーム〟はファンが自ら生み出したもの。

どれだけ面白いゲームを作ることができるか、というのがゲーム制作者にかかっているのと同じように、どれだけゲームを楽しむことができるかというのはプレイヤーの〝楽しむ力〟にかかっている。楽しめるゲームを作るのは製作者だけではない、制作者、雑誌などのメディア、それにプレイヤー、三つの存在が「対等な関係」であることが重要でしょう。そんなことが煩悩ゲームには含まれていると思うのです。

叫べ！！煩悩ゲーマー

『ナイスゲームズ』では、煩悩なお便りや煩悩イラスト、煩悩ウェブサイトの情報などをお待ちしております。「このゲームのこのセリフに愛が！」とか「このシーンのせいで一週間悶えつづけた」「ミーの煩悩ページを見て」など、煩悩投稿お待ちしてます。

宛先　〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
(株)キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部「叫べ煩悩ゲーマー」係

自分だけの宝物を探すのが醍醐味！

今月の発掘

ライター紹介
◆…新しいもの、面白いものと聞けばなんでも手を出す雑食編集部員・引地。
◇…好みのゲームをとことん遊ぶ、狭く深くが身上の編集部員・奥山。

発掘その壱

NOON

対戦は相手のジャマをするに限る！

機　種：SS
メーカー：マイクロキャビン
ジャンル：アクション
発売日：98・1・29
価　格：4800円

一見パズルゲーム、だがしかし…

◇じゃん。「NOON」って知ってますか？

◆「moon」じゃなくて？

◇なくて（笑）。いや、確かに紛らわしいですけどね。ゲームはだいぶ違いますよ。これはですね、一言でいうと、「ボンバーマン」＋「マジカルドロップ」÷2って感じ。

◆要するに、じっくりプレイするタイプのパズルゲームじゃないってこと？

◇違いますって。一見パズルゲームかとも思いますが、これ、アクションゲームなんですよ。何しろ自キャラがもりもり動きますしね。

　四角いフィールドの中を、敵味方入り乱れて動き回るあたりが「ボンバーマン」。丸い宝石みたいなNOONを三つ並べて消す、しかも転がしたり投げつけたりできる…なんてあたりが「マジカルドロップ」を彷彿とさせるかな、と。従来のゲームからイメージしようとすると、こんな感じですよね。

◆うーん、確かに「自由に動けるマジドロ」かな。あんなにスピード感はないけれど。

◇そうなんですよね。そこはちょっと残念です。全体的に操作感がまったりしてるというか、もうちょい、早めだといいんですけどね。でも、このゲーム燃えるんですよ〜。

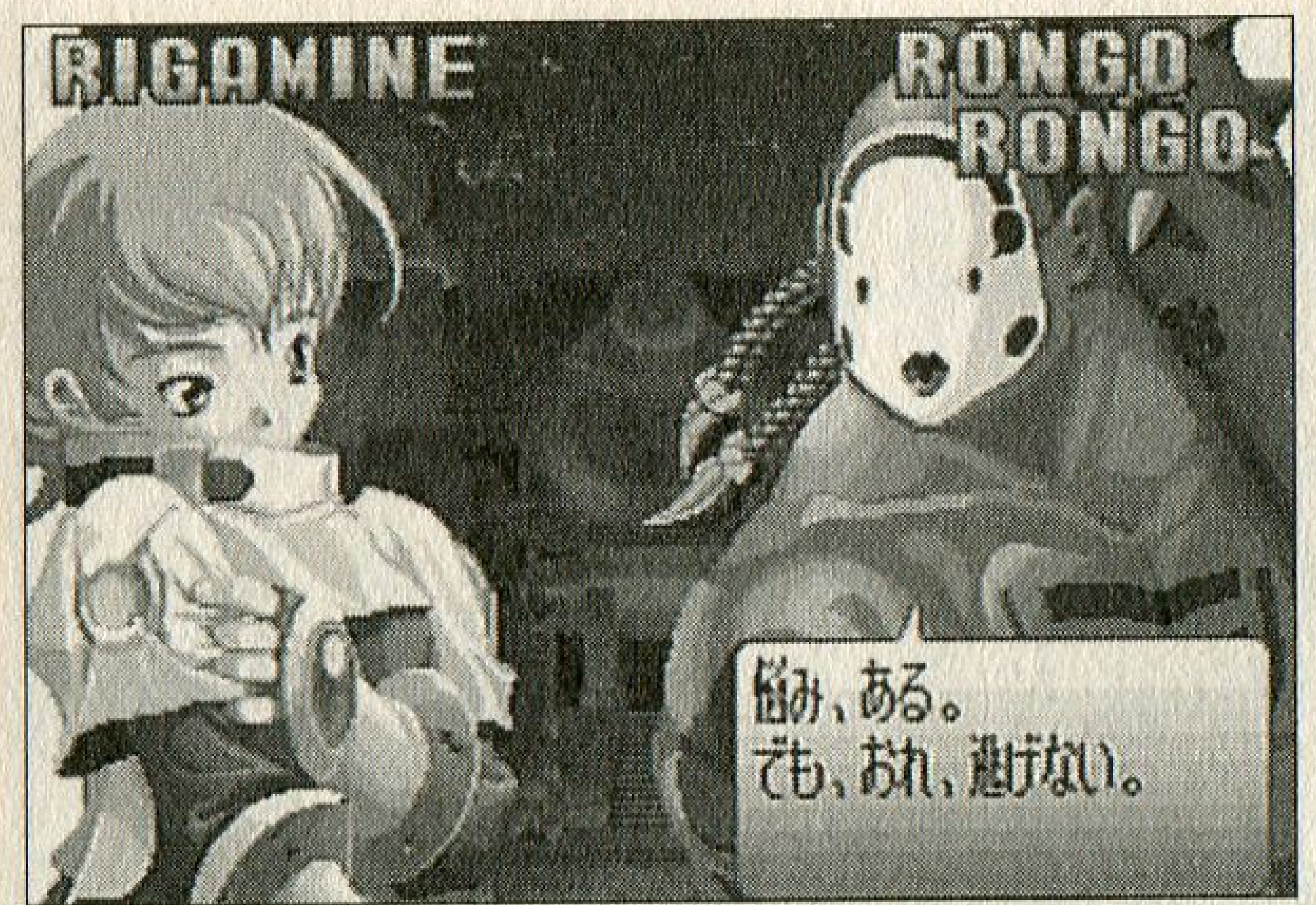
◆具体的にはどこが？

◇フィールドの端のほうに、プレイヤーそれぞれ10マス分の、陣地みたいのがあるんです。NOONをどんどん消していくと、おじゃまNOONがそこに出現していって、陣地が全部埋まってしまい、カウントが0になると負け。つまり、たくさんNOONを消すというよりも、いかに相手の陣地を埋め尽くすかが問題なわけです。

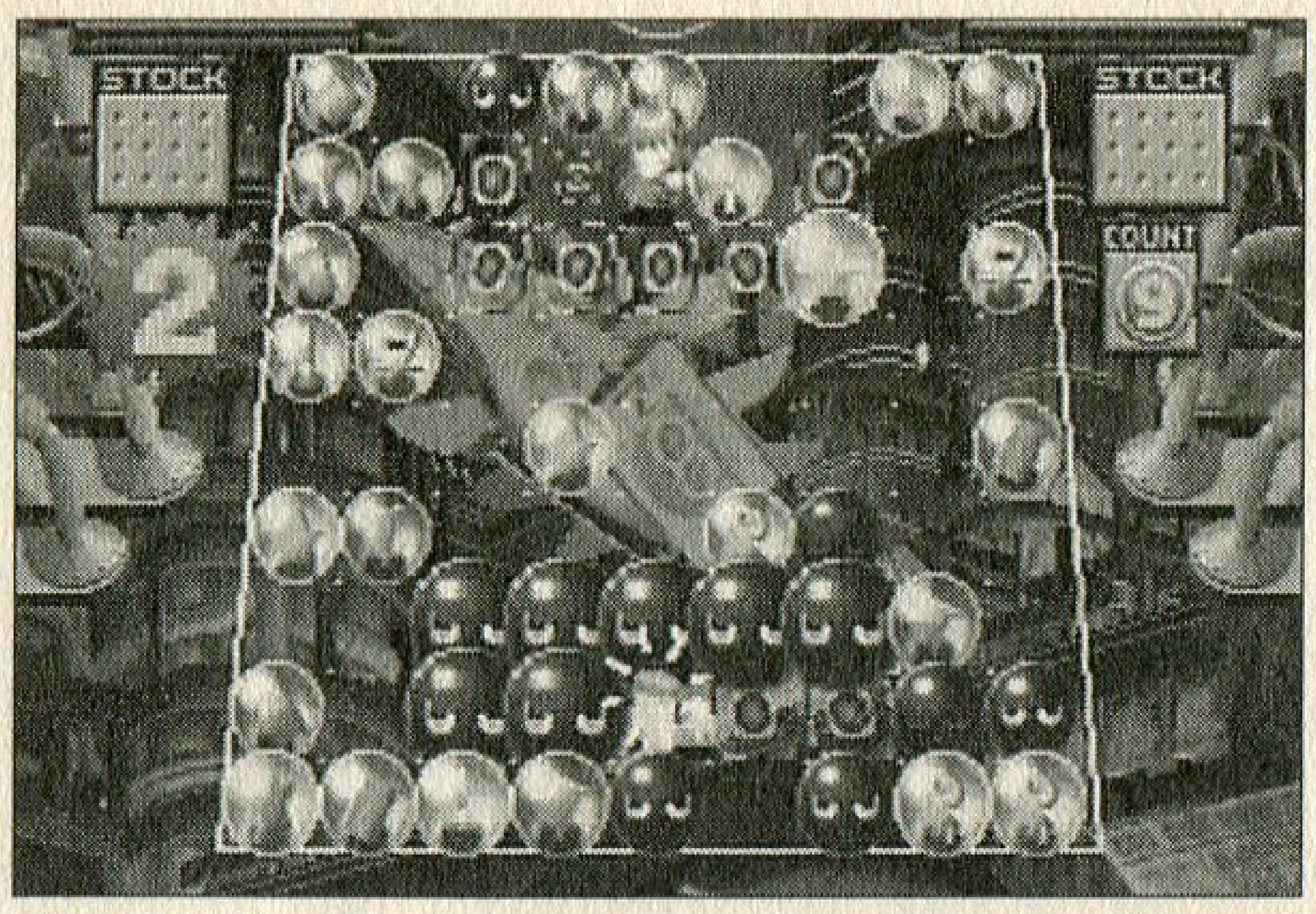
◆となると、邪魔し合いってことかな。

◇そのとおりです！　ちまちまとNOONを消してたって面白くないんですよ。相手の邪魔をすることに、飽くなき挑戦を続けなければ。

◆ヤな挑戦だな、おい。



キャラクターの絵柄もカワイイ。それぞれの設定がちょっと意表を突いているのも良いかも。



手前におじゃまNOONがいっぱい。カウントダウンが始まって、0になると負けてしまう。

◇だから、相手を邪魔する、という部分に色々使える技が多いんですよ。相手キャラを投げるとか、NOONを投げるとか、必殺技とかアイテムとか。

　例えばですね、相手に大量に消されて、自分のところに雨後のタケノコのようにおじゃまNOONが出てきたとするでしょう？　そうしたら、それを出てきたはしから、相手の陣地に向って投げる！　投げつける！　もう、ぼんぼん投げちゃう。

◆まあ、そのくらいはするだろうねぇ。

◇あとですね、ゲージが貯まると必殺技が使えるんですけど…ふふふ。実はこのゲージが満タンの時に投げられると、ゲージが減っちゃうんですよ。だから、必殺技を使われる前に投げちまいましょう。あとは、同じNOONを大量に出すという必殺技を持つキャラがいるんですが。ここでね、相手がその技を使ったところを見計らって、こっちが消してしまう、とか。

◆話聞いてると、ぜんぜんパズルゲームっぽくないね。

◇だからあくまでも、「対戦アクションゲーム」なんですよ。ジャンル的には「サイキックフォース」と一緒。

◆その二つが一緒ってのがまた日本語の不可思議なところだけど…。俺的にはね、これ多人数対戦だと面白そうに感じる。

◇もちろんです。4人対戦ができるんですが、気分は10人対戦ボンバーマンですよ。しかも、ボンバーマンのように「自分」を守ればいいんじゃなくて、動かしているキャラと守る陣地が違いますから、余計にパニックになります。みんなでわいわいやるには最適ですね〜。

◆さっきも言ったけど、そういうところが楽しいゲームならなおのこと、スピード感が重要なんじゃないかな。やっぱりどうしても、この動きだとパズルゲームっぽいよ。NOONを押したりするときに、なんとなく、つるっとすべるような感じもするしね。

◇あと、見た目で損してますね。

◆うん。だって最初はパズルゲームにしか見えないよ、これ。フィールドが四角いだけに、ヘタすると五目並べとかオセロとか、ああいう雰囲気を想像してしまいかねないし。アクションゲームでありながら、その動きが写真なんかではわかりにくいのが難点かな。

◇このゲームは、対戦が基本なので、その環境がある人にオススメしたいですね。

◆多人数でできるなら、さらにオススメ度アップ。でも、パッとみてすぐできるようになるゲームじゃないんで、一見さんのパーティゲームとしては不向きかな。

作品紹介　NOON

　フィルード上のキャラを動かし、次々に出現する玉「NOON」を消していく、対戦型アクションパズルゲーム。玉は地道に1つずつ潰していくこともできるのだが、これでは攻撃はできない。同じ色を3つ並べて消すとで相手の陣地に新しい玉を出現させる攻撃ができるのだ。さらに七色の「レインボーヌーン」を利用して連鎖消しするともっと効率よく攻撃でき、1つずつしか消すことができない玉を送りこめるのだ。また、消した数に応じてパワーゲージが貯っていき、MAXなるとそれぞれのキャラクター特有の攻撃もできる。加えて、キャラが巨大化するといったアイテムがランダムでフィールドに出現する。形勢不利の時は、アイテムで逆転を狙っていくことも可能だ。

　このように、連鎖やキャラクターの個性を生かした「おじゃま攻撃」といった、いわゆる「落ちもの系」のパズルゲームに見られるルールが採用されていて、とっつきやすい。

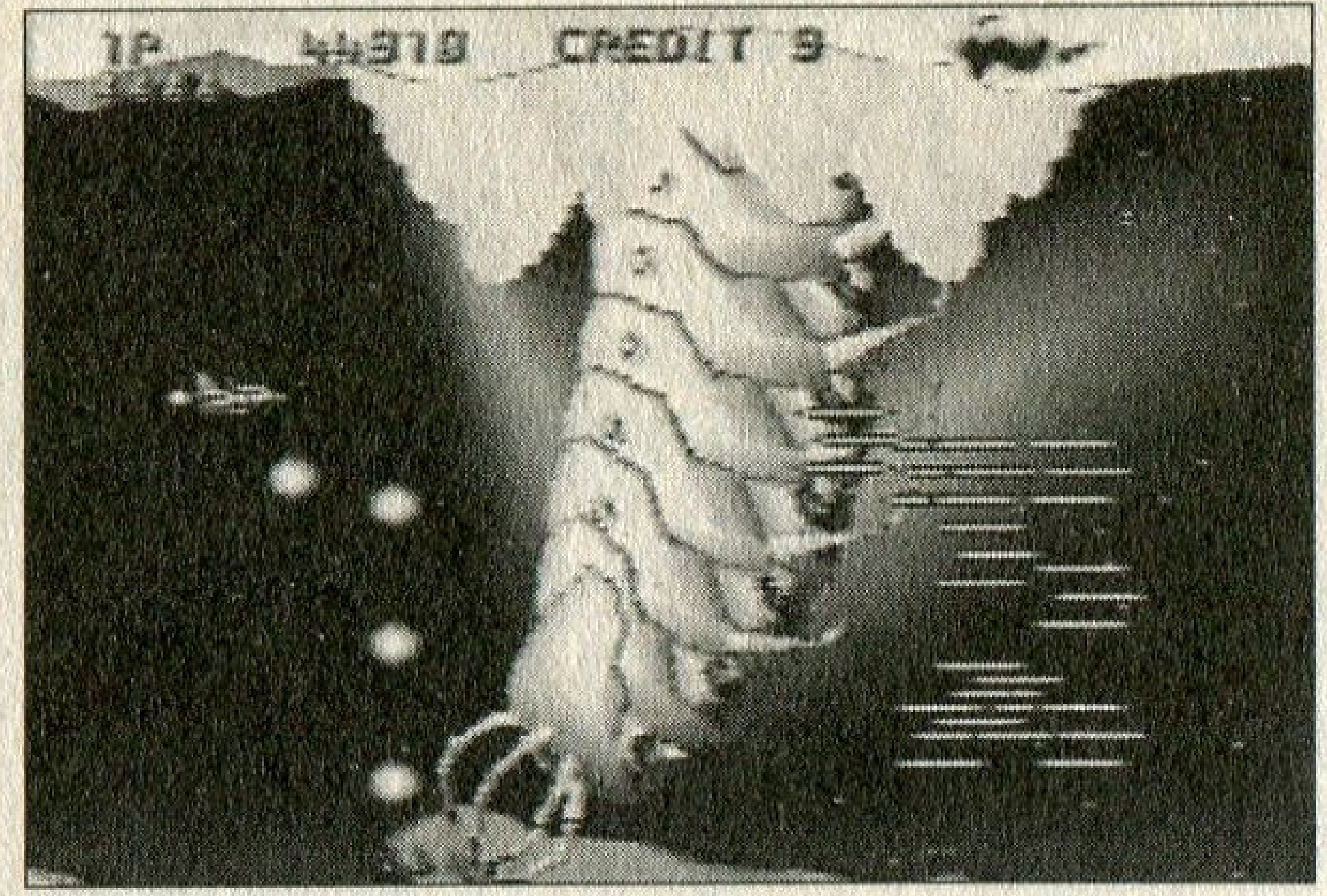
　お互いに、プレイヤーの陣地が玉ですべて埋めつくされると10カウントが宣告される。これが0になる前に消さないと負けになる。ただし、カウントは陣地に玉が埋まる度に以前カウントストップした数から始まるので、早めに消していこう。

発掘
その弐

PSオリジナルの名作STG!
グラディウス外伝

かつての熱い興奮が甦る!

◇「グラディウス」! この単語に込められた数々のシューターの思い、情熱、魂の叫び。その新作が、97年の夏に発売された、この「グラディウス外伝」ですよね〜。
◆のっけからハジけたノリだね。
◇「グラディウス」っていったら、十数年前のSTGの象徴ですよ。なんていうか、最後はここに帰ってくる、みたいな懐かしさ、回帰の気持ちってある思うんです。
◆キミがそこまでいう、「グラディウス」の魅力って何なの?
◇たくさんシリーズが出ているSTGって、それぞれ一言で言えるような特徴があると思うんです。「ダライアス」なら魚ボス、「R-TYPE」ならフォースと巨大戦艦、東亜プラン系なら敵弾雨アラレ。じゃあ「グラディウス」はっていうと、面そのものの差というか、いわば地形効果が大きいと思うんです。
◆昔のでいうところの、火山とか、モアイとか、触手とか…ってこと?
◇そうです。それが今回もきっちり入っていて、しかも、アーケードでは入れらないかなァ…っていうような、さらにクセのある面があるんです。
◆ほほう、それはどこよ。



雪面から飛び出る1面のボス。後ろのオーロラといい、このボスが消える時といい、綺麗。

機　種：PS
メーカー：コナミ
ジャンル：シューティング
発売日：97・8・28
価　格：5800円

◇まず1面。雪景色なんですけどね…。「グラディウス」で、上下の壁にひっついてる敵ってどうやって倒します?
◆まあ、ミサイルを撃っていれば大抵壊せるだろうな。
◇そう思うでしょ? まあ、発想の転換というか、そこを突いたのがこの1面。雪って地面の上に積もってますよね。敵は雪の上にいるんです。で、ミサイルは、〝地面の上を〟進んでいくんですよ。どういうことだかわかります?
◆つまり…敵の下を通りすぎるってことか。

作品紹介　グラディウス外伝

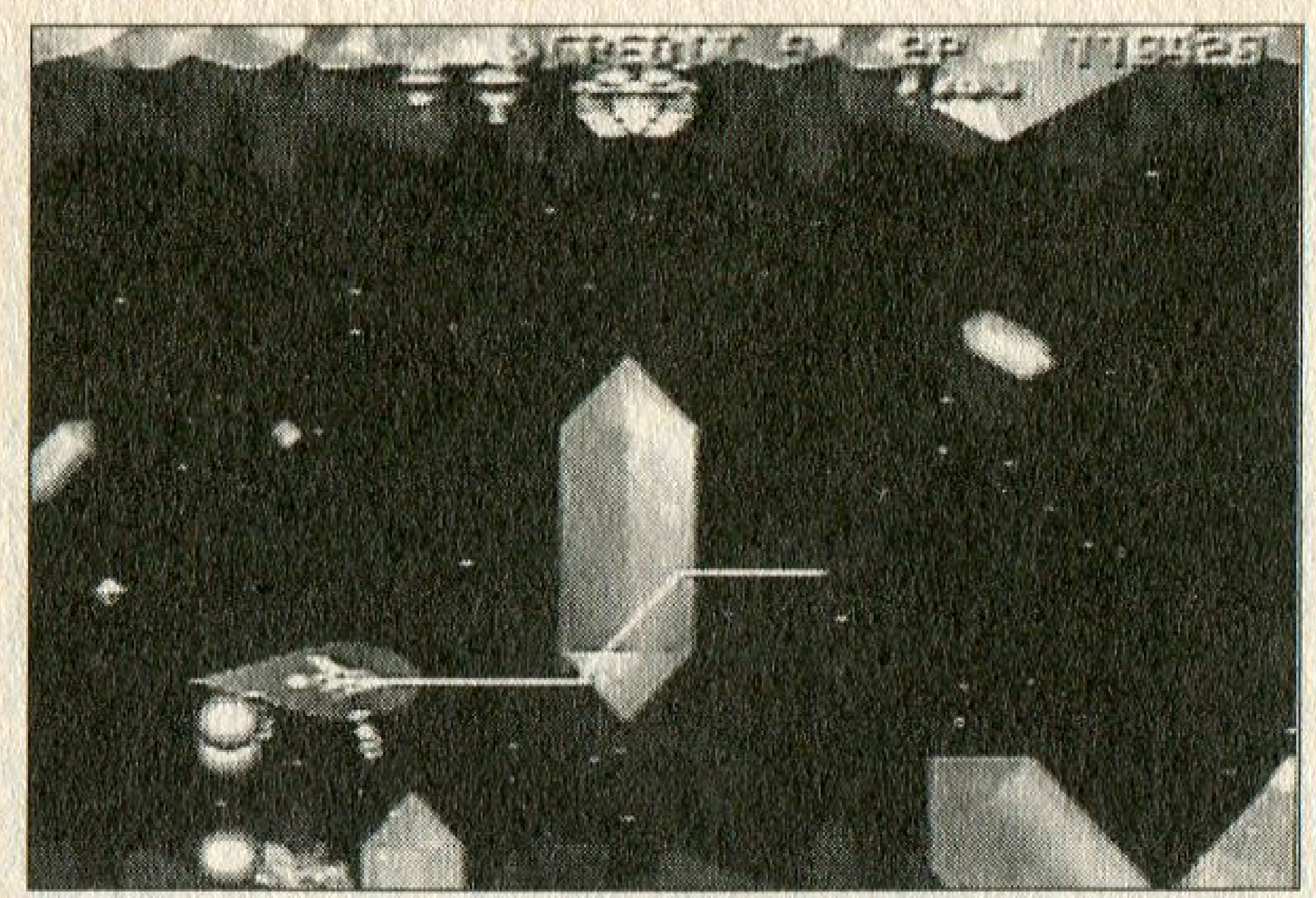
アーケードで人気の「グラディウス」初のコンシューマオリジナル作品。横スクロールのSTGで、ボムはなし。敵を倒すと出てくるカプセルを集め、1つならスピードアップ、2つならミサイル…など、数によってパワーアップできる要素が異なっている。これが本シリーズの大きな特徴で、そのため、プレイヤーごとに、自分のやりやすい方法で自機をパワーアップさせられる、自由度の高い作品だ。

いずれも個性的なステージは全部で9面。自機が4種類から選べ、またパワーアップの順番もカスタマイズできるなど、随所に本シリーズらしい改良がみられる。ゲームセンターで1回100円を入れて遊ぶことを前提とした「Ⅲ」までと異なり、最初から家庭用として作られただけに、長く遊べる作品である。

ただし、本シリーズのファンでない人は、多少古臭さを感じてしまうかもしれない。「ダライアス」→「Gダライアス」、「R-TYPE」→「R-TYPE⊿」のように、ポリゴン化したわけではなく、見た目の地味さによるマイナスイメージはは避けられないと思われる。

また、いわゆる昔ながらのシューターを意識したのか、難易度を最低にしても初心者にはきつい。多少プレイした程度では、全体の1/3も行ければいい方ではないだろうか。

今春には、アーケードで「グラディウスⅣ」も稼動する。それだけ固定ファンの多いシリーズと言えるだろう。



ちょっとわかりにくいかもしれないけれど、レーザーがクリスタルで屈折して飛んでいっている。

◇…というところがあるんです。あとは、3面のクリスタルですね。せっかくあるレーザーの性質を活かした面なんです。画面上、壁や空中にクリスタルを配置してあって、そこにレーザーを当てると屈折するんです。それを上手く使ってヘンな位置にいる敵を倒していくという。

◆確かにそれは、面の特徴も出るし、レーザーっていう武器を活かした設定でもあるなあ。

◇どちらも、「グラディウス」らしさを表していながら、アーケードのものよりもさらに、お遊びっぽい構成ですよね。後はですね、パワーアップの仕方がカスタマイズできるんです。

◆違う機体のをごちゃまぜにして好きな組み合わせを作れるってこと？

◇そうじゃなくて、一つ目がスピードアップ、二つ目がミサイル…っていう順番を変えられるんですよ。

◆それって何かメリットある？

◇少なくとも、私のようなへっぽこシューターには大ありです。オプションとかバリアを最初の方に持ってきておいたら、復活がしやすいじゃないですか。当然それによって難易度も変ってきますよね。機体そのものも4種類ありますし。とにかく、すごく長くじっくりと遊べるようになってるんですよ。

でも、雑誌なんかでは「よくも悪くもいつもと一緒」みたいな書かれ方をしてましたよね。あれがちょっと不満なんですよねぇ。

◆まあ、それはしょうがないところもあるんじゃない？　だって今までの話を聞いているとさ、いいアレンジだし、なるほど、って手を打ちたくなるようなアイディアもあるし、ゲームとしてすごく丁寧に「グラディウス」の新作を作ったんだって思う。でも、これって新規のユーザーさんにはあまりアピールするところがないとも言えるような…。

◇まったく「グラディウス」を知らない人には、確かに薦めにくい部分はありますね。あのグラディウスが、綺麗になって新しくなって遊べる！　という気持ち。このシリーズへの思い入れといってもいいかもしれません。それがある人でないと、本当の意味では楽しくないのかなあ。

◆これを機会に、名作STG「グラディウス」に触れるのもいいと思うけどね。こんな話をしてると、大してこのシリーズに思い入れのなかった俺でも、やってみたくなるもんなァ。

発掘その参

丁寧な作り込みが光るSRPGの佳作

ライアットスターズ

機　種：PS
メーカー：ヘクト
ジャンル：SRPG
発売日：97・5・2
価　格：6800円

SRPGってどんなゲーム？

◆いきなり質問ですが、ジャンルのハイブリッド化が進む昨今のゲームソフトで、もっとも成功した新ジャンルは何でしょう？

◇何ですか藪から棒に。もちろんシミュレーションRPG（以下、SRPG）に決まってるじゃないですか！　ワタシの好きな「ファイアーエムブレム」を筆頭に「タクティクスオウガ」。それから108ページで取り上げている「ファイナルファンタジータクティクス」とか。名作目白押しですよね！

◆はいその通り。SLG、特にウォーSLGはユニットを動かして

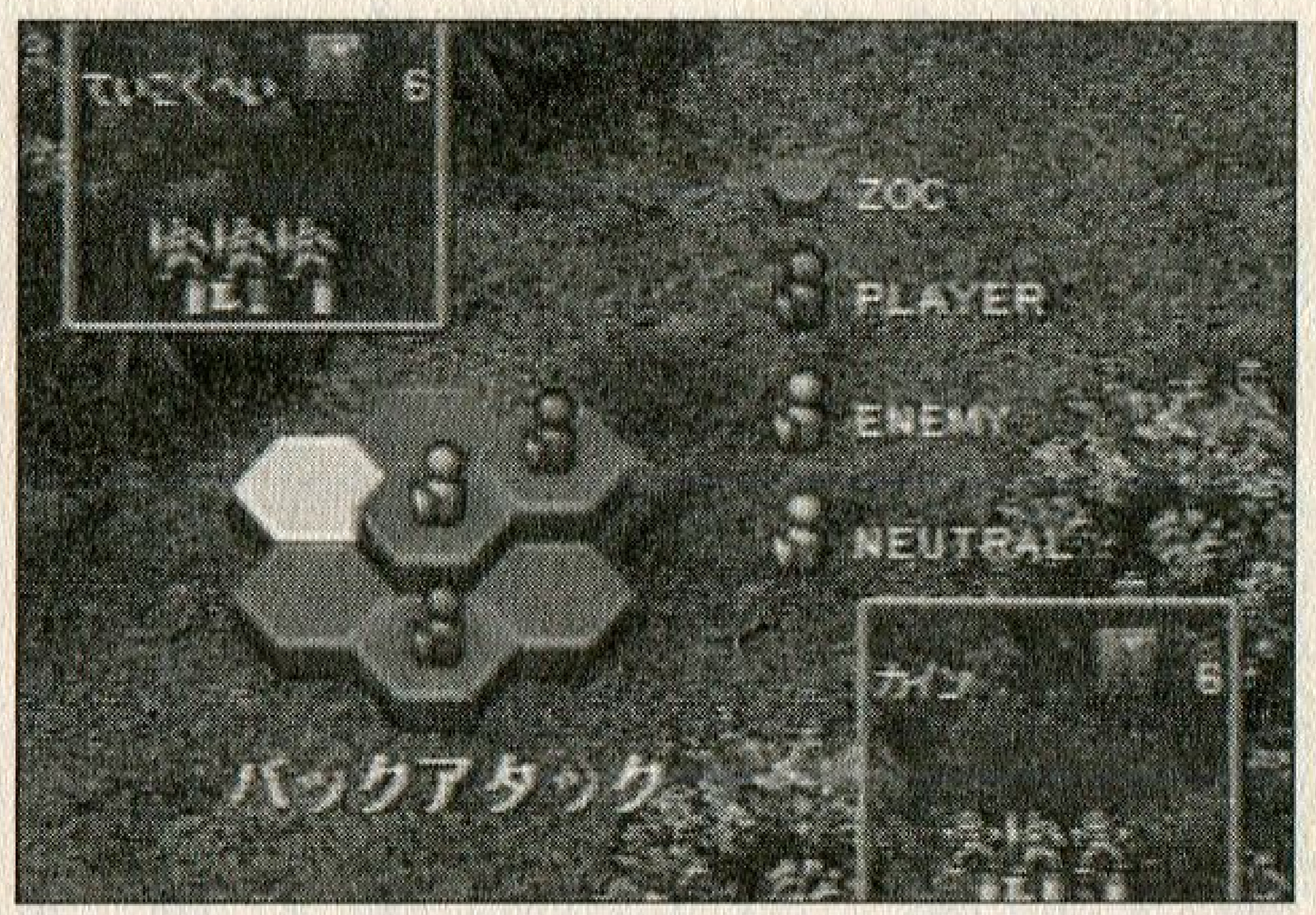
戦闘していき勝敗を決する陣取りゲームで、ユニットは数字や記号の固まりが個性になってる。歴史モノでいえば、実在の人物を扱ってるけど各武将の数値パラメータが個性になってるわけじゃない？　それと、SLGは物語を紡いでいくのはプレイヤー自身に委ねられてる比重が高い。対してSRPGはユニット一人一人に、より際立ったキャラクター性を持たせて彼らが物語の進行役となりゲームが進行していくタイプのものなわけだ。つまり、ともすれば数字や記号の塊の無味乾燥な世界に感じてしまうSLGにキャラクターや物語を生かして新しい命を吹き込んだのがSRPG。ま、乱暴な言い方だけどね。

◇うんうん、血の通ってない鉄の固まりを動かすより、感情移入度が何倍もアップしますよね。それで、物語は魔法使いが主人公の大魔道帝国の興亡史ならなおよし！

◆はいはい。で、そのSRPG。初期は当然なんだけどタイトル数はまだまだ少なかった。でも、現在では本数も増えてすっかりジャンルとして定着。PSでも多数のSRPGソフトが発売されてるんだ。で、その中から、ぜひ紹介したいのがこの「ライアットスターズ」。SRPG好きのキミだったらもうプレイしてるよね？

◇え、プレイしたことないですよ。タイトルも初めて聞きました。(パッケージを見る)う〜ん、なんだか絵柄が古臭いですし、カッコいい魔道士のお兄さんが見あたらないですねえ。それでまだ手に取ってなかったのかな。

◆…まあ、絵柄は確かに今風とはいえないけど、ゲームシステムの作り込みはしっかりしてるし、物語も魅力的なゲームなんだよ。



戦闘シーンの前で、バックアタックなどの効果が確認できる。有効に使おう。

「はみだし者」を率いる主人公

◆じゃあまずは戦闘システムから見ていこうか。ユニットを動かして相手に攻撃を仕掛けて敵を倒していくっていう流れは通常のSLGと同じ。でもこのゲームは、戦闘中に指示が出せる、ちょっとユニークなシステムになってるんだ。1ユニットは5人のキャラクターで編成されていて、パーティーアタックで戦闘を行う。で、この時に「ジェム」っていうのを敵が落としていくんだ。これを10個貯めると戦闘中、任意に「パーティーアタック」という必殺技を繰り出すことができる。さらに10個で1個の「パワーストーン」に変化させることもできて、これを使用するとユニットリーダーの個性に応じた「SSアタック」という必殺技が使えるんだ。ただし、パワーストーンは次のマップにいくと0の状態からスタートになるから注意が必要だね。

　また、マップは六角形のマス目に区切られいるんだけど、ここもミソ。ZOC(ゾーンオブコントロールの

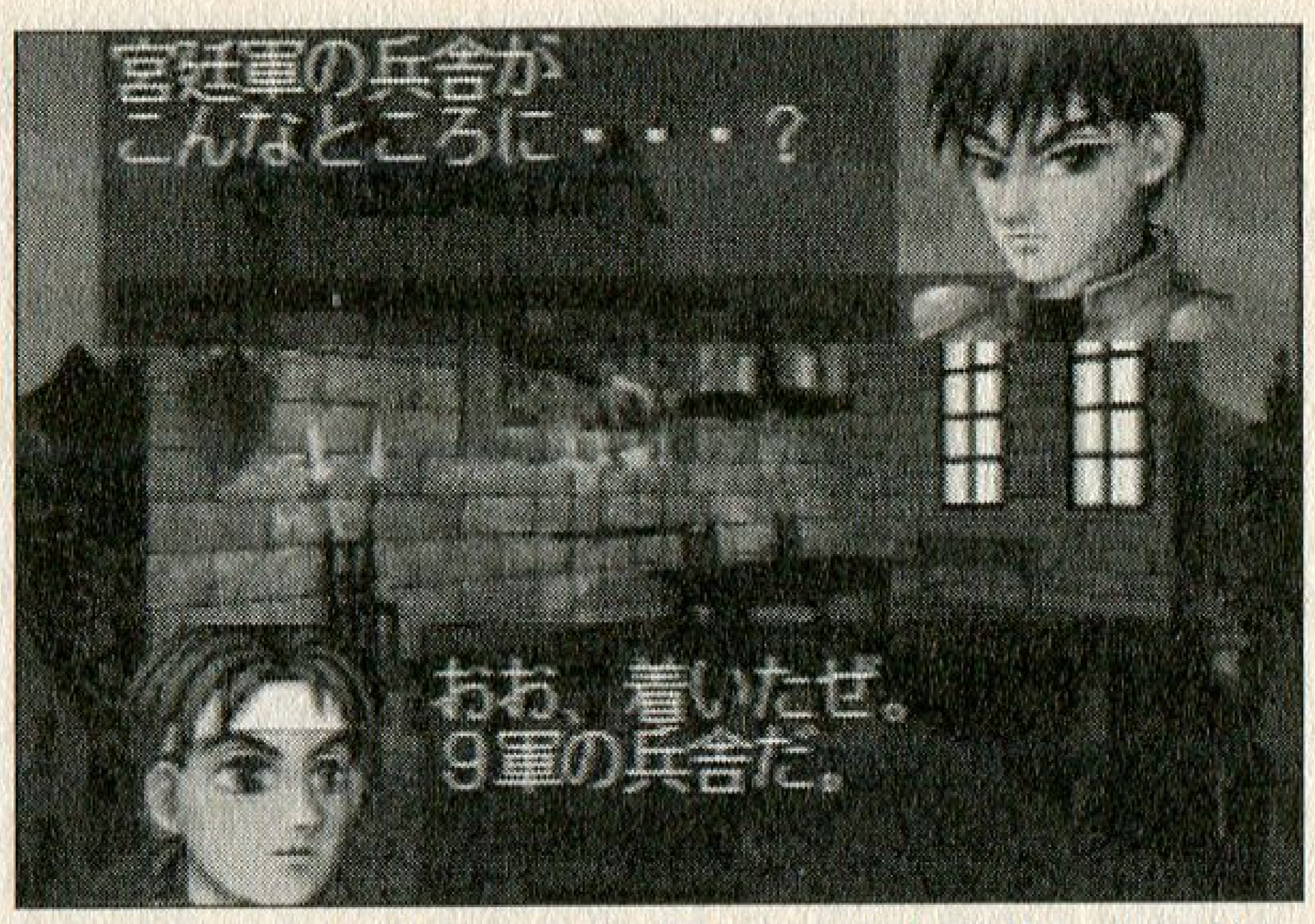
作品紹介　ライアットスターズ

16歳という若さの宮廷軍第9軍隊長が主人公のSRPG。

第9軍は宮廷軍の中では「はみ出し者の集まり」と呼ばれている。宮廷軍において劣勢の最中にある主人公だが、行方不明となった王女を救出したことで大陸を揺るがす事件に巻き込まれることに。この英雄然としてない設定が新鮮で、引き付けられるものがある。

ゲームシステムは、本文中にもあるように遊びごたえがあるものになっている。ユニット内のパーティー構成を自由にできたり、お金を使って任意にレベルアップすることができるなど、プレイヤーの自由度が高いシステムになっている。戦闘においてもZOCの概念があることで戦略性の高いものになっている。また、ある一定のレベルに達するとクラスチェンジが出来、キャラクター育成の楽しさを盛り込んであるところも見逃せない要素といえるだろう。

ファンタジーものにありがちな英雄譚に飽きた方にぜひおすすめしたいゲームだ。



絵柄はちょっと昔風。いきなりはみだし者扱いから始まる、たたき上げの主人公。

略)のルールを採用しているんだ。例えば背後から攻撃したり2ユニット隣接させてから攻撃することで攻撃力が通常よりもアップする。つまり有利な状況をプレイヤー自身の手で作ることができるというわけ。

◇へー、色んな要素が詰まっていて遊びごたえがありそうですね。でも、逆にルールが多くて覚えきれないような気がするんですけど。

◆そんな心配は御無用。例えばZOCだったら「一人で戦うよりは大勢の方が有利」ってことだし、戦闘中にジェムを貯めて必殺技を使うシステムは「多く戦闘をこなせば必殺技が使える」っていう風に、感覚的に覚えておけばすぐ慣れてしまうから。

◇確かに感覚的に把握しやすいシステムと言えるかもしれませんね。

◆そして戦闘をさらに面白くしてるのがユニットの育成や編成のシステムなんだ。各キャラは「ジュエル」というお金でレベルアップしてくシステムになっていて、強いキャラをより強くもできるし、弱点補強もいつでもできる。そしてユニットのチーム編成は、ある程度の制限はあるけど、色んなキャラを入れて編成してもいいんだ。このように、ユニットの編成に幅のあるシステムになってる。

◇主人公以外でも自分好みの戦場のヒーローを作ることができるというわけですね。

◆そういうこと。「魔道士のみのチーム」というキミ好みのユニットも作れるから、ぜひ試してほしいね。

◇物語に関してはどうでなんですか?

◆物語、というか主人公を取り巻いている環境が他のファンタジーものには見られない新鮮さがあって、それが魅力の一つに上げられるね。例えば主人公は軍隊長、要は一兵卒で、しかもその軍は「はみだし者の集まり」なんて呼ばれていて、何ていうかうらぶれてるんだよね。で、年若い軍隊長だから年季の入った傭兵にバカにされたりしたりさ。また、率いている軍が第9軍だから、雑用仕事というかメインの作戦からはずされたりする。だけど、行方不明になったワガママ王女を救出してから、大きな事件に巻き込まれていくんだ。

◇それは確かにちょっと変わってますね。でも、宮廷軍の低い立場から成長して上へ上りつめていくんですよね? どういう風に物語が展開していくんですか。

◆物語に関してはプレイしてからのお楽しみ、ということで。とにかく、「ライアット~」を一言で言い表すなら、SRPGの面白さがきちんと盛り込まれた丁寧な作りの佳作、というところかな。

発掘 その四

レースゲームのもうひとつの遊び方
モータートゥーングランプリ2

機種:PS
メーカー:SCE
ジャンル:レース
発売日:96・5・24
価格:5800円

破天荒なコースを堪能しよう!

◇さて、レースゲームの面白さってなんだと思いますか?

◆やっぱり、現実には乗れないような車で、現実に出したらとっ捕まるくらいのスピードを出せることじゃないの。現実にはできないけど、ちょっとやってみたいな、ということの疑似体験。好きなレースゲームっていったら、やっぱり「R4」とか「グランツーリスモ」かな。

◇なるほど~。私ね、車嫌いなん

ですよ。昔、乗ってる車が事故って横転したことがありましてね、それ以来車は鬼門なもので、この歳になっても車の免許持ってないくらいです。

◆別に免許なくてもゲームはできると思うし、ゲームだからこそ、事故る心配もなく楽しめば良いじゃないか。

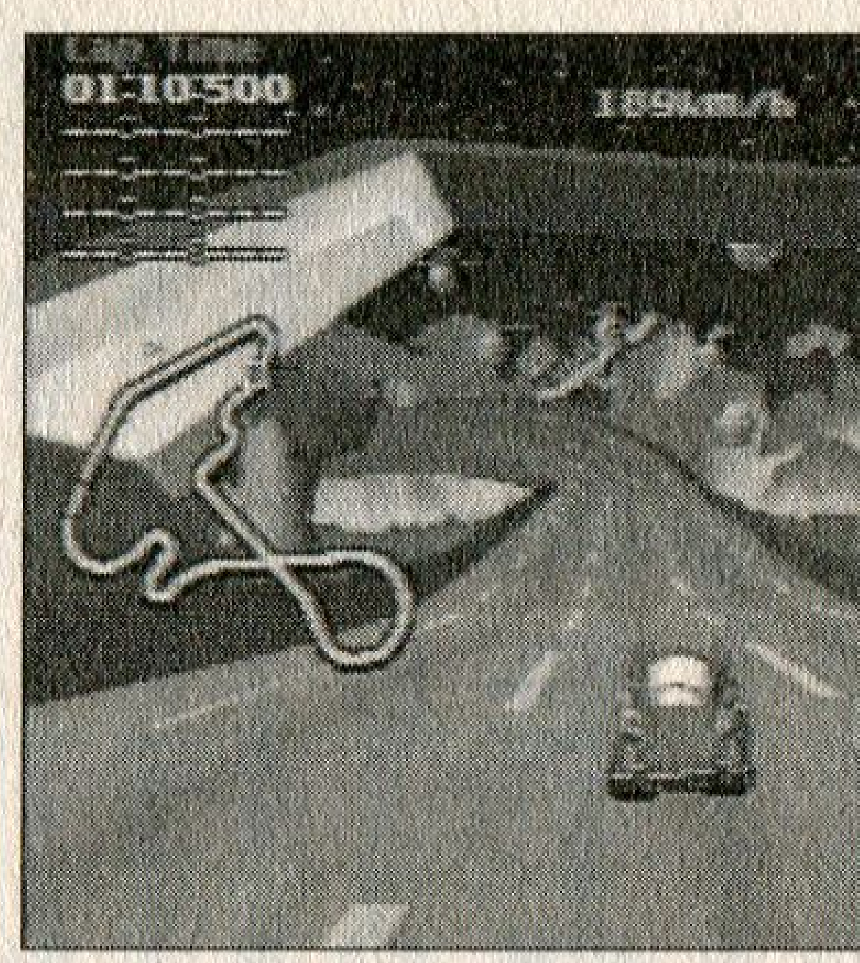
◇それはそうなんですけどね。私はレースゲームって、アクションゲームだと思ってるんです。例えばスーパーマリオみたいな横スクロールアクション。ジャンプしたり、攻撃したりという、キャラを動かしていくこと自体が楽しいゲームの、傍系。



使用できる車種（キャラ？）もたくさん。それぞれデザインも性能も個性的だ。

タイムアタックしたり、現実にある車を持ってきたり、公道を走ったり、というのには楽しさを見出せないんですが、でも、「車」というものを動かす楽しさは味わいたいんですね。だから、私の好きなレースゲームっていたら、「マリオカート」。で、PSでお気に入りなのが、この「モータートゥーングランプリ2」なんです。

◆…わかった。要は、「いかにもゲームっぽい」のがいいんだな。言われてみると、どっちにも、アイテムとかあるもんなァ。



アップダウンが激しく、まるでジェットコースターのようなスピード感が味わえるコース。

◇そうなんですよ。どうせ私は、やり込むわけじゃないですしね。「何か（車とか）を動かす、走らせる」ということがやりたいだけですから。そうしたら、ヘンなコースとか、アイテムがあるとか、のんびりお気楽に走らせるとかいった方がいいんですよ。

◆まあそれはわかるよ。そういうユーザーがいるってことはね。でも俺はどうしても、あのコースの見にくさと、アイテムって要素がジャマだと思うんだけどな。

◇見にくいのは認めますよ（笑）。特にあの、背景が描き込んであるくせに、コースがイキナリ90度曲がってるなんてのは、正直どうにかして欲しいと思います。でもね、壁にぶつかったって別にいいじゃないですか。アイテムだって、対戦してる時なんか、あった方が楽しいですって。

この「2」でお気に入りなのが、ジェットコースターみたいなコースです。すごい急角度の坂道の連続なんですよ。うまくスピードに乗って走れると、すごくスカっとしますよ～。あと、これは「1」の方ですけれど、地面がうねるコースなんてのもありましたよね。ああいうお遊び要素がある方が、私は面白いと思うんです。あのコースがなくなっちゃったのは残念ですね。

作品紹介 モータートゥーン グランプリ2

ファンタジックな絵柄とコース、それでいてしっかりとした走りができる、なかなか真面目な造りのレースゲーム。系統で言うならば「マリオカート」系。ジャンプやボム、ミサイルなどのアイテムがあり、車種（キャラクターというべきか）もコースも多彩だ。しかし、遊園地のような「ゲームらしい、遊びの入った」造りであるため、マジな走りをしたい人には不向きかもしれない。

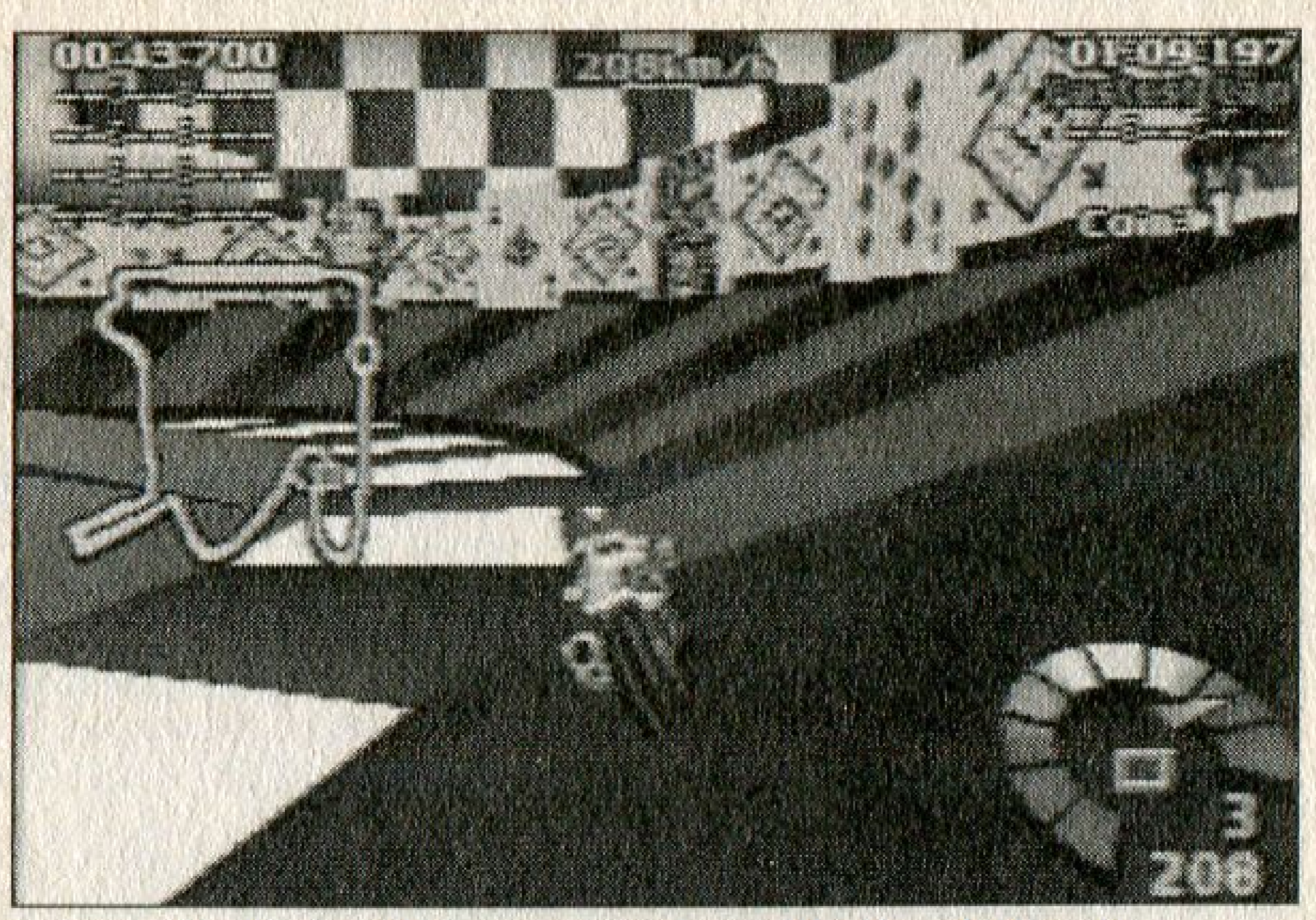
本作の最大の特徴は、もう１枚通信対戦用ディスクが専用に入っているところだ。普通に１台のテレビで対戦をすると、どうしても画面が分割されてしまって見にくくなるが、対戦ケーブルを使ってテレビを２台、ＰＳも２台用意すれば、快適な対戦環境ができあがるのだ。これは、他のレースなどの対戦ゲームにぜひとも見習って欲しいところ。

◆なるほど。これを「レースゲーム」だと思うからいけないのか。ジャンルにこだわらずに、これはこういう遊び方をするゲーム、と思えば、確かに楽しめるかもしれないな。

◇でしょ？　私みたいに車が嫌いでも、「乗り物を動かす」というアクションゲームがしたい、という気持ちはありますから。そのときに、バリバリに硬派のレースゲームばかりだと、どうしても入っていけないんですよ。その点、「モータートゥーングランプリ」は前作もこの「2」も、気軽に楽しめるところが気に入ってます。こういう路線も、残しておいてもらわないと困るなあ、という感じ。

◆でもこの作品は、車の挙動とかもちゃんとしてる方だと思うよ。なにしろ、あの「グランツーリスモ」の方々が制作してるわけだしね。

◇あれ、そうなんですか。一方であんな硬派なレースゲームが作れる方々が、こんなお遊びっぽいのも作ってくれてたなんて、なんだか嬉しいですね。



こちらは打って変わっておもちゃの街。小人の国にでも迷い込んだような気分になる。

発掘 その五

新ジャンルを開拓した幻の名作

カルドセプト

機種：SS
メーカー：大宮ソフト
ジャンル：ボードゲーム
発売日：97・10・30
価格：5800円

プレイしてないのは損！

◆今回取り上げた発掘ソフト群の中でも究極の一品といえるのがこれ。幻の名作ソフト「カルドセプト」です。

◇そうですか？　ワタシはメジャーなソフトだと思うんですけど。だって雑誌にも結構取り上げられてたし、「サタコレ」にもなってるじゃないですか。PSでリメイク版の発売も予定されてますし「幻」とはいえないんじゃあ…。

◆ま、知名度という点では幻じゃない。コアなSSユーザーは飛びついたと思うし、一部では品切れしたショップもあったとか。でも、大作続編モノとかと比べちゃいけないけど、そうした知名度の高い大作モノと売り上げを比較したら売れたとは言えないでしょ。つまり触れた人はそう多くないってことさ。でも、とにかく面白いんだから。遊んでないってのは損。だって君もその一人でしょ。

◇ええまあそうですけど。だって地味じゃないですか、印象が。それに、羽の生えたキャラもいないし…。

◆…ま、君らしいファーストインプレッションだね。

異なったジャンルが見事に融合

◆じゃ、そんな食わず嫌い王のあなたに面白さを解説してきましょうか。キミは今「マジック：ザ・ギャザリング（以下、MtG）」という、ユーザーを破産寸前に追い込む、大人気洋ものトレーディングカードゲーム（以下、TCG）にハマってるんでしょ。

◇何か偏見が混じってますけど、そうなんですよ！　もう楽しくて楽しくて。マクドナルドをデュエル会場に夜な夜な友人と集まってプレイしてます！　少ない小遣いでカードも集めてるし。

◆…キミは中学生か。ま、そのMtGに代表されるTCGのルールを消化して採用。さらにFCやSFCで発売された名作ボードゲーム「いただきストリート」のルー

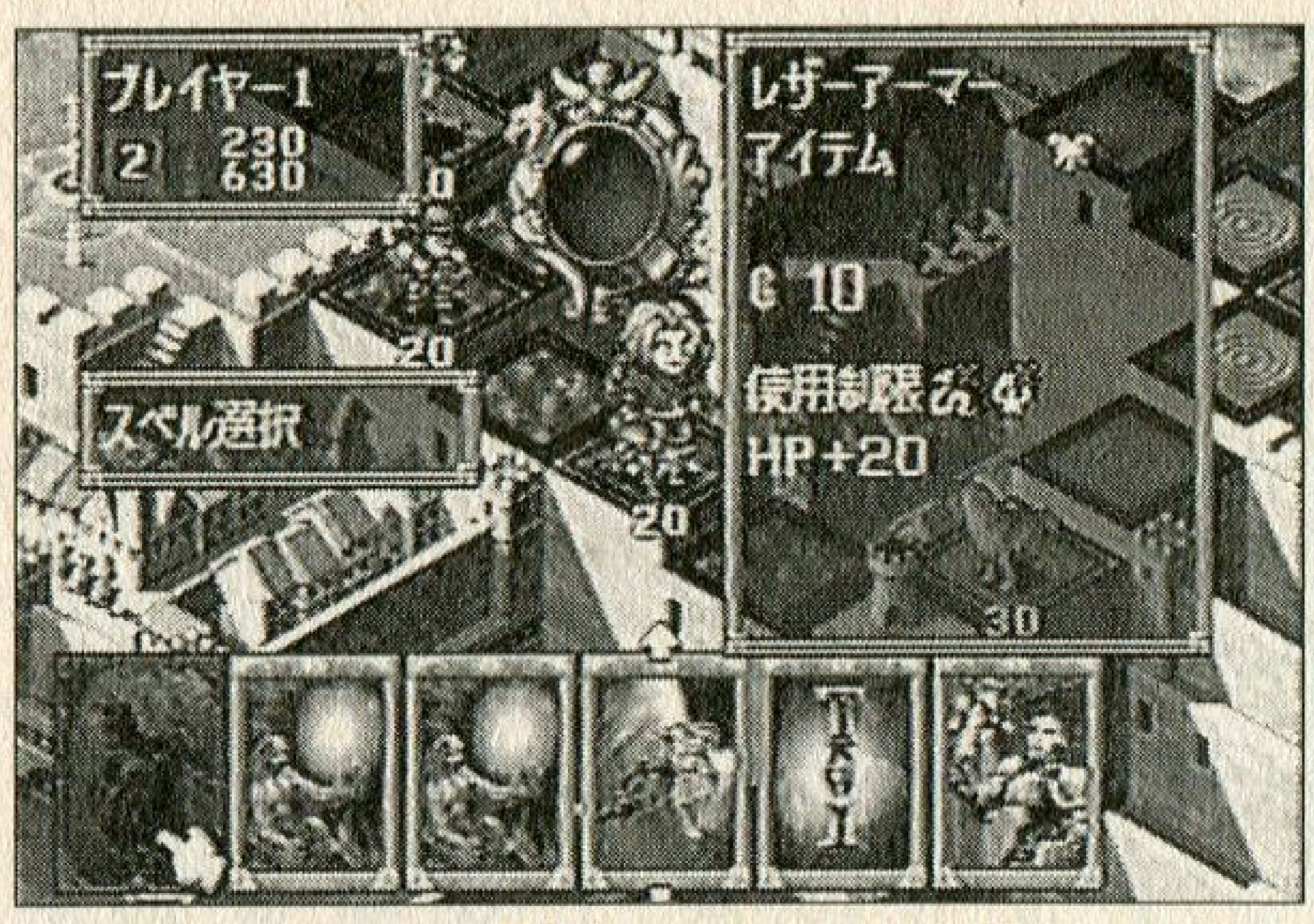
ルをTCGに合わせてアレンジしたゲームが「カルドセプト」なわけ。つまり、カードの部分はMtG、ボードの部分は「いたスト」というのが、ゲームの基本構成となっています。

◇え、TCGができるんですか。それは楽しそう！　でも、「このソフトならでは」っていうのが見えないですね。何だか既存のジャンルをあわせたモノマネゲームといったカンジに思えるんですけど。

◆容赦のないツッコミありがとう。でも決してモノマネじゃなくて、TCGとボードゲーム、両者の合体が独自の面白さを生み出しているんだな。例えばボードゲームの側面で言えば、「いたスト」の場合、対戦相手が所有している土地を（相手との交渉に頼らずに）奪うには、欲しい土地に止まって5倍買いをするしかない。金にものを言わせるしかないわけ。ところが「カルド〜」では、相手の土地に止まった時に有効なカードを所持してればカードバトルで敵を倒し、自分のものにできるの。つまり少ない金額（このゲームでは「魔力」だけど）で奪い取ることが可能なんだ。この醍醐味はここにしかないでしょう。

◇TCGのルールが、ボードゲームの面白さを増幅しているわけですね。あの、とっても気になってるんですけど、TCGらしさも入ってます？　やっぱり手持ちのカードを増やしていったり新しいカードに出会えないと面白さ半減ですからね。

◆もちろん、その辺もバッチリ入ってる。カードの種類は300枚以上。MtGに比べたら少ないけれど、ちょうどコレクション欲が掻き立てられる枚数でしょ。それと、プレイに使用する手札50枚を自分で組めるというTCG特有の自由さもキチンと盛り込まれている。自分なりの戦い方ができる楽しさが味わえるってわけだ。このように両者の面白さというか味わいの深さが見事にブレンドされてるんだけど、互いに独立した味を出してるわけじゃなく、両者の面白さが複合的に絡み合ってまったく新しい味になってるんだ。そういう意味では、このゲームは新ジャンルを作ったと言えるかもね。



ボードゲームのような感覚で、サイコロを振っては進む。手持ちのカードは効率よく使おう。

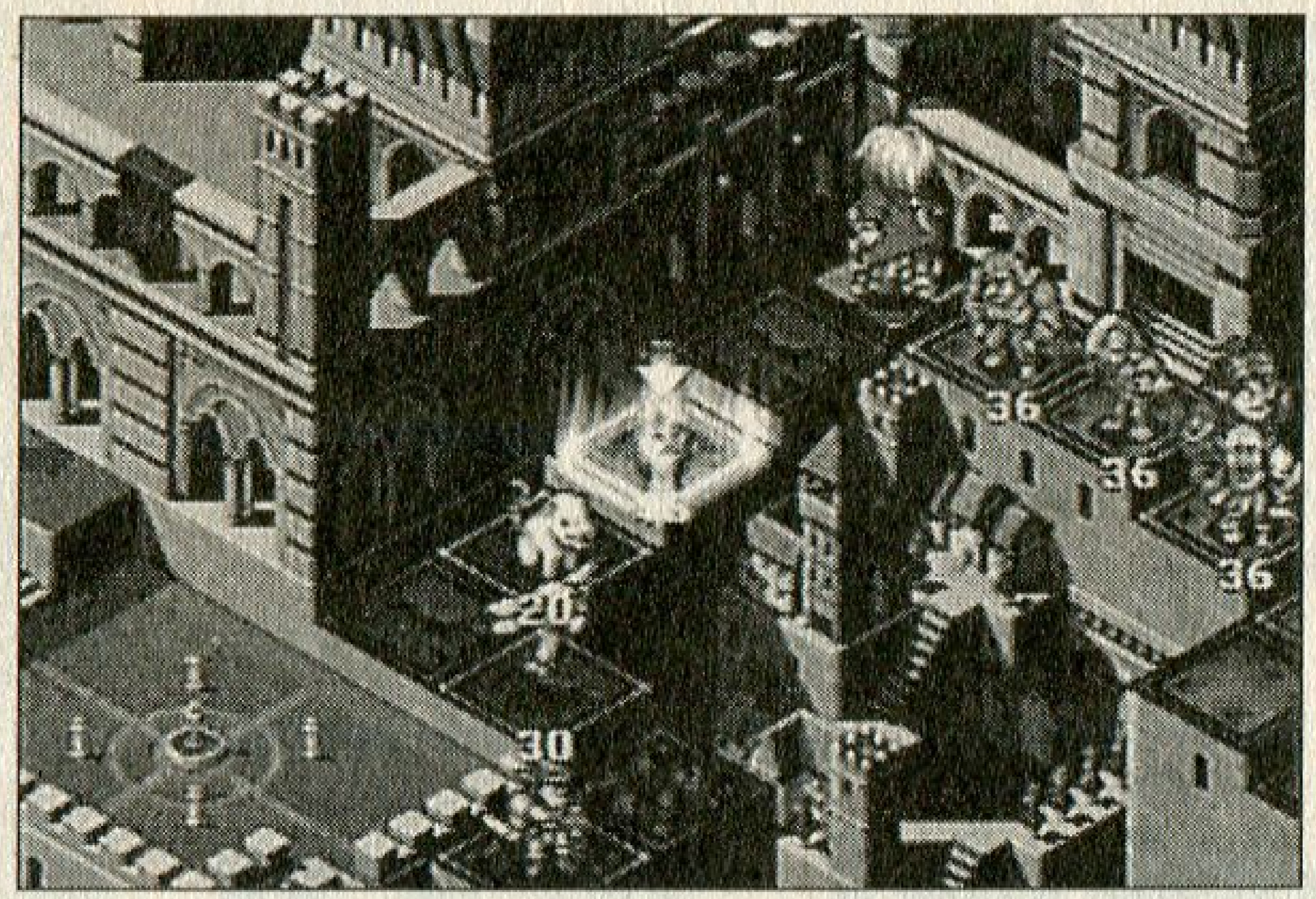


クリーチャー同士の対決。有利なアイテムをつけると、弱いクリーチャーでも勝てるかも。

自分なりの戦い方で楽しめる

◆ただ、TCG部分に関してはちょっと否定的なんだ。ゲームとして、プレイヤーの選択肢は色々あるんで自由さがあっていいんだけど、プレイ中の不自由さにも繋がっているんじゃないかと感じてしまうのね。例えば、カードはランダムで配られるわけだから、土地に置くために必要なモンスターカードが連続して出てこない時もある。その時点で「あ。もう勝てないヤ」というあきらめに似た気持ちを強く感じてしまい、ゲームをヤメてしまいたくなるんだ。運に翻弄され過ぎると思うんだよね。

それに、TCGというかMtGは「レアカード」ってヤツがあるでしょ。普通のカードの何分の1かの確率でしか出てこない強力なカード。で、これを持ってるか持ってないかで対戦する前から戦力的な差が大きくでてしまうんじゃない？　だから、TCGは金持ちの道楽だと思ってしまうわけね。


自分の土地を育てれば、相手がそこに止まった時に、より多くの魔力がもらえるようになる。

そう思うと、何ていうかな、カードを入手するためにゲームがおまけについてるような…。

◇いえいえ、そんなことないですよ。まあ、確かにMtGをプレイしていてもなかなかクリーチャーカードが手元にこないってことはありますけど、それをはね返すのもプレイングとデッキ構築次第です。このゲームの場合でいえば、基本はボードゲームなわけですから長期的戦略でじっくりゲームに取り組むことができますよね。今の状況が悪くても、先を見こした戦略をとればいいじゃないですか。それにレアカードが出ても慌てることはないですよ。無条件に強いカードなんてそんなにあるわけじゃないし、必ず、何か対応策というか救済策が取れるようになってます。それができないのは、カードの選択の仕方が悪いってこと。そういう風にして、腕を磨くのが面白いんじゃないかと思いますけど。

　また、結果はどうであれ、本作の場合はプレイを終える度にカードを必ず貰えるんですよね。プレイして増やしていくことになるということは、レアカードを持ってる人はプレイを重ねた強者であり、カードの強さはプレイヤーの強さに比例してるんじゃないですか？　それにカード集めがプレイする動機にきちっと繋がってるところも「カルド～」のいいところだと思いますし。どうですか？　ＴＣＧのレアカードでマイナスに感じてるところが「カルド～」ではうまく解消されていると言えません？

◆うん、それは確かにうなずけるなあ。このゲームにも、やりようによってはバトルをしないで敵を倒せる、なんてカードもあるしね。カード集めに関してもソフト一本で300枚以上入っているっていう風に考えれば、このゲームは非常にコストがかからない良さがある。レアカードはプレイを重ねて研鑽を積んだ人へのご褒美っていうのもいいよね。なるほど、逆に勉強させていただきました。じゃあ不満は解消されたことだし、早速対戦してみようか。

◇そうですね！　それじゃ、カードをわけてくれません？　ワタシの手持ちのカードまだまだ少ないですし、差がありますからね。

◆…はいはい。

作品紹介　カルドセプト

97年にＳＳ用ソフトで発売された多人数プレイ可能なボードゲームが本作。すごろく形式でコマを進めるのは通常のボーゲームと同じ。プレイヤーは手持ちのカードストックから５０枚を選び（「ブックを編集する」という）これが手札となる。誰も所有してない土地（マス目）に止まったら手札のモンスターカードを置き自分のものにする。そして相手が自分の土地に止まったら通行料を徴収できるのだが、モンスターカード同士のバトルに勝たないと通行料は貰えない。もちろん負けると、土地は相手のものに…。このように、自分の土地を増やしたり投資をしたり、あるいはバトルで奪っていき、目標の魔力値（お金のようなもの）を目指していくのだ。

マス目は東西南北のエリアに分けられ、各マス目（土地）には５種類の属性がある。同一エリアでなおかつ同じ属性の土地を２つ以上所有すると「連鎖」となり、通行料がアップするのだ。こうしたルールを利用することで多彩な戦略がとれるのも本作の魅力の１つと言えるだろう。

以上のように文章で説明すると、ルールが多く面倒なゲームと思われたかも知れない。だが、カードをコレクションしていくＴＣＧ的な楽しさにまず虜になり、自然とゲームにハマることは間違いない。間もなくＰＳ版も発売されるので、ＰＳユーザーの方はこれを機にぜひプレイしてみてほしい。

日本で唯一のパソコン自作専門誌、好評発売中！

メーカー製パソコンはどこか中途半端だと思った貴方…
今のパソコンをアップグレードしたいと思った貴方……
他のパソコン雑誌の無味乾燥な暗号の羅列に打ちのめされた貴方…

PC-DIYは
そんな貴方にこそお勧めします!!



パソコン自作に特化した
内容だからできる、
正確で素早い記事展開
「楽しくなければパソコンじゃない！」
他誌にみられない
エンターテイメントの追求
初心者から中〜上級者まで、
幅広い読者層に受けいられる内容

毎月末29日に全国の書店にて好評発売中

A4版変形
132ページ
定価 **890**円（本体848円）

「パソコンはまったくわからないけど面白い」（38歳、主婦）
「こんなに笑えるパソコン雑誌は初めて」（21歳、学生）

パソコン自作派ユーザーのための専門誌

PC-DIY

THIS MAGAZIN IS…
NEW MODEL REVIEW. BENCHMARK TEST. HARDWARE SET UP.
TECHNICAL ADVICE. PRODUCT FIRST IMPRESSION.
REPORT OF NEWS. PROVIDE INFORMATION.
AND PERSONAL COMPUTER DO IT YOUR SELF.

編集・発行　株式会社キルタイムコミュニケーション　Tel.03-3555-3431（販売）　Fax.03-3555-1203

さあ、君も一緒に逆走しよう！

日本初の中古ゲーム専門誌

ユーズド・ゲームズ

「過去の名作や、多くの人が懐かしいと思うソフトを取り上げて皆で思い出に浸る」

「世間一般に大きく顧みられることなく埋もれた良作を、発掘して提供する」

…そんなコンセプトのもとに作られた、
日本初の中古ゲーム専門誌
「ユーズド・ゲームズ」。
掲載機種は、ファミコン、
スーパーファミコン、メガドライブ、
PCエンジン、ゲームボーイの5機種。
「新しくなくてもイイものはイイ！」
現行機種、新作ソフトなどの
「新しさ偏重」に反旗を翻す、
漢(おとこ)の心意気満載の一冊。

定価：本体760円
（消費税が別に加算されます）

VOL.10



A 5版132ページ　季刊（3、6、9、12月上旬発売）

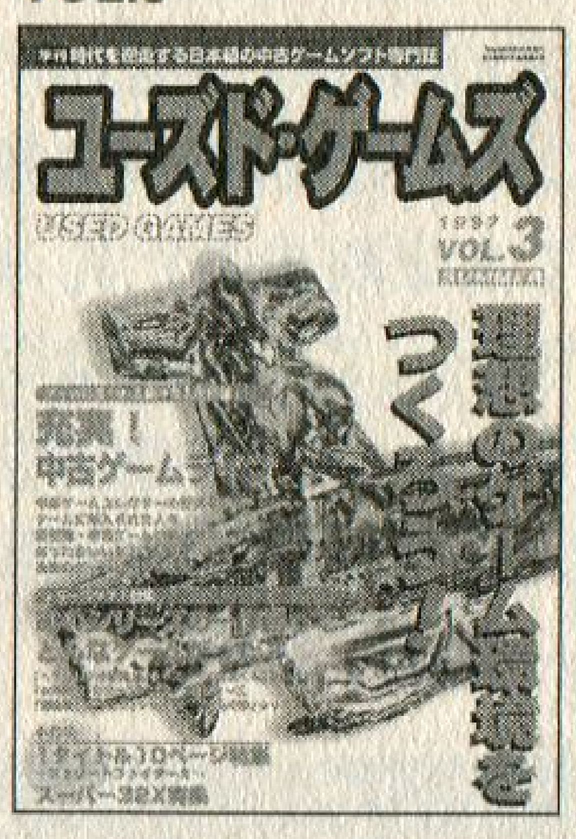
VOL.1



VOL.2



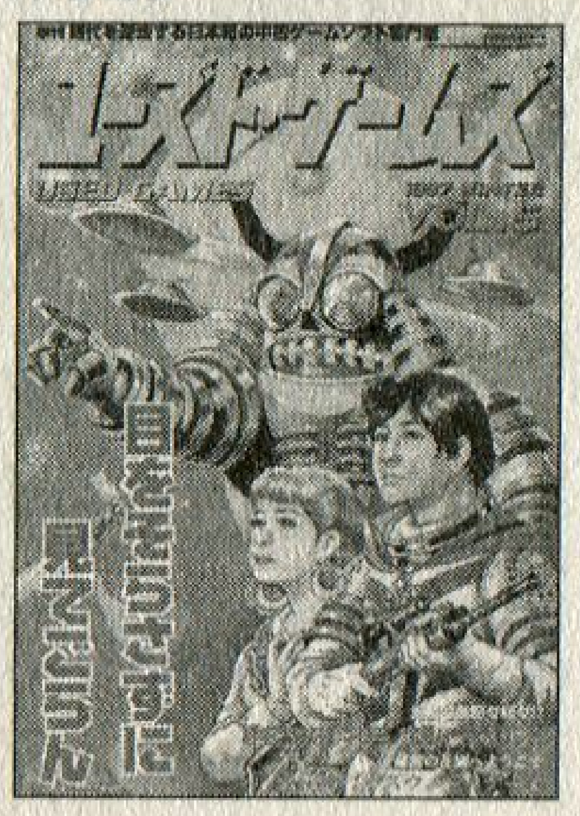
VOL.3



VOL.4



VOL.5



VOL.6



VOL.7



VOL.8



VOL.9



編集・発行

株式会社
キルタイム
コミュニケーション

Tel.03-3555-3431
（販売）
Fax.03-3555-1203

ナイスゲームズ VOL.2

編集後記

「I. Qファイナル」にハマっています。最初は、見た目の地味さがどーしようもなくイヤだったのですが、最近は「えくせれんとぉ!」の一言を聞きたいがために、夜な夜な修行に励んでいます。派手な仕掛けや豪華な演出を売りにしたゲームが多い中、レトロな雰囲気さえ漂うシンプルさは潔いと思います。実際、見た目で損している部分(暗いですからねぇ〜)も否めないと思いますが、ゲームっていうものはアイデアなんだなぁ〜ってコトをしみじみ感じさせられた1本です。でもファイナルってコトは続編はナシ? (滝沢)

ここ最近の私は本の虫になっているんです。年明け、「屍鬼」(小野不由美)の読了を皮切りに「火車」「理由」「蒲生邸殺人事件」(以上、宮部みゆき)や「ホワイトアウト」「奪取」(以上、真保裕一)を続け様に読破していきました。この他にも後3冊ほど、ありましたが、都合3カ月で約10冊ほど読んでしまいました。これほどの読書量はいまだかつてないことです。どれも良質で満たされましたが、「李歐」(高村薫)を手に取った私は、結局のところ、帰る場所はここなんだなと思ってしまうのでした。 (引地)

殊勝にも家計簿をつけ始めたら、驚愕の事実が発覚。どうやら毎月、食費よりも酒代の方が高かったようです。しかもその後の解決法として、酒量を減らすんじゃなく食費を削ろうと考えるあたりが終わってます。もちろんギャザとサイキを止める気はさらさらない上、今さらDDRにまで手を出す始末。現在は、特製野菜スープを毎晩の夕食にして食費削減中です。材料費500円で5日分、こころおきなく酒が買えるってもんさ。あ、でもDC買って超能力者様ご一行をお迎えする予算がない…。くっ、油断したか! (奥山)

ユーゲー終わっていきなりナイゲー。怒涛の月間ペース、地獄の進行真っ只中、息抜きと言いつつ夜な夜な「TLS2」に熱中する私に突如、ボンッ、という音が。ふいにゲームの世界から戻された私の目の前に現れた現実は、白ではなく黒い煙をはきまくっているヤカンなのでした。酒のツマミに作ってたゆで卵のこと、すっかり忘れてたのねーっ! とパニクりつつ、「ギャルゲーのしすぎで火災発生 現実を失う若者たち」という新聞の見出しを頭によぎらせつつ、必死に鎮火作業に努めた、ある冬の一日だったとさ。 (津田)

発行人:武内静夫
編集人:小泉俊昭
編集長:滝沢嘉一
編集部:引地幸一
奥山美雪
津田清和
デザイン:マイクログリエイティブ
編集協力:市川和久
M2
倉持征木
斎 九寧
佐ぶ
白川嘘一郎
ジョッキー☆笹岡
鈴木純平
成田展弥
販売営業:長谷川安次
大森浩司
加藤勝
松田学
広告営業:小山睦男
並木太
印刷:図書印刷株式会社

ナイスゲームズ VOL.2
1999年4月1日発行
第2巻第1号通巻2号
定価:本体760円
(消費税が別に加算されます)

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 Tel. 03-3555-1201
FAX.03-3555-1203
販売部 Tel. 03-3555-3431
FAX.03-3555-1208
広告営業部 Tel. 03-3555-1202
FAX.03-3555-1208

ナイスゲームズ VOL.2 アンケート用ナンバー

1 第1特集 GAME of 1998
2 1998 TOPICS
3 1998 SALES RANKING
4 東京魔人学園剣風帖
5 ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!
6 バロック
7 峠MAX2
8 Bust A Move Rhythm & Dance Action
9 神宮寺三郎
10 ブレイズ&ブレイド
11 テンエイティ
12 R-TYPE ⊿
13 第2特集 美食倶楽部ギャルゲー専科
14 ギャルゲー傾向と対策
15 ギャルゲーここがつながり〜
16 ギャルゲーグッズの世界
17 プリズムコート
18 ずっといっしょ
19 ネクストキング
20 花札グラフティー恋々物語
21 お嬢様特急
22 星が丘学園
23 AVG
24 だいすき
25 リスト
26 制作者インタビュー
27 後藤浩之(ザ・ゲームメーカー)
28 斉藤竜 (峠MAX2)
29 佐ぶの技術セミナー
30 当世攻略本事情
31 極上たんぽぽ堂
32 ゆりかごから墓場まで
33 NICE GAME IMPRESSION
34 MONOMONO評議会
35 バカゲー波止場
36 攻略実験室 「ファイナルファンタジータクティクス」
37 煩悩ゲームの世界
38 今月の発掘

●面白かった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●次の号も買おうと思いますか？

・思う　・思わない

<理由>

●99年1月～6月に発売された、PS・SS・N64・DCのソフトの中で面白かったものは何ですか？

●本書をどこで知りましたか？

・店頭で　・人に薦められて　・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは9月15日までです）

キリトリセン

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：滝沢嘉一
編集部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
デザイン：マイクロクリエイティブ
編集協力：市川和久
M2
倉持征木

ナイスゲームズ VOL.2

編集後記

「I. Qファイナル」にハマっています。最初は、見た目の地味さがどーしようもなくイヤだったのですが、最近は「え

ここ最近の私は本の虫になっているんです。年明け、「屍鬼」（小野不由美）の読了を皮切りに「火車」「理由」
件」（以上、宮部みゆ
アウト」「奪取」（以上、
け様に読破していきま
も後3冊ほど、ありまし
月で約10冊ほど読ん
これほどの読書量は
いことです。どれも良
したが、「李歐」（高村
た私は、結局のところ、
なんだなと思ってしま
（引地）

ていきなりナイゲー。怒
、地獄の進行真っ只
いつつ夜な夜な「TLS
ムに突如、ボンッ、とい
ゲームの世界から戻さ
前に現れた現実は、白
をはきまくっているヤカ
酒のツマミに作ってた
すっかり忘れてたのね
りつつ、「ギャルゲーの
生　現実を失う若者
聞の見出しを頭によぎ
に鎮火作業に努めた、
だったとさ。（津田）

POST CARD

50円切手を貼って下さい

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部
Vol.2アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

〔…〕ナンバー

平成11年4月1日発行第2巻第1号通巻第2号　発行所：キルタイムコミュニケーション　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　〒104-0043東京都中央区湊2-4-1　TEL03-3555-3431　FAX03-3555-1203



定価：本体760円
※消費税が別に加算されます

ISBN4-906650-38-4 C2076 ¥760E